

**JUEGOS TRADICIONALES PSICOMOTRICES, COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA
PARA DISMINUIR CONDUCTAS AGRESIVAS**

Trabajo de grado para optar al título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica.

Institución Universitaria Los Libertadores

María Evelin Bustamante Villa, Omar Castrillón Sánchez & Marisol López Botero

Septiembre

2016

Copyright © 2016 por María Evelin Bustamante Villa, Omar Castrillón Sánchez & Marisol

López Botero. Todos los derechos reservados.

DEDICATORIA

Este logro académico lo dedicamos primeramente a Dios por habernos provisto de lo necesario para llegar a su culminación, a nuestros conyugues e hijos por su comprensión y apoyo incondicional en cada momento.

A nuestros compañeros y docentes de la Universidad por haber sido parte de esta experiencia pedagógica tan maravillosa y por contribuir de una u otra manera en la consecución de este nuevo logro profesional.

AGRADECIMIENTOS

Los autores expresamos nuestros agradecimientos a:

A LA FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES, Por permitirnos crecer como profesionales íntegros y forjar un peldaño más en nuestras vidas.

A LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO,SEDE SAN ISIDRO, por permitirnos implementar y desarrollar nuestro proyecto de investigación.

A LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA FRANCISCO MIRANDA, por su colaboración logística y humana.

A LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INEM JOSE FELIX DE RESTREPO, por su colaboración humana, logística y de puertas abiertas.

A TODAS LAS PERSONAS, que de una forma desinteresada nos colaboraron para alcanzar nuestro proyecto.

RESUMEN

El proyecto que se desarrolla a continuación pretende intervenir y minimizar en la Institución Educativa Gilberto Alzate Avendaño sede San Isidro los comportamientos agresivos que presentan niños y niñas en sus primeros grados de escolaridad, a través de la enseñanza y disfrute de juegos tradicionales psicomotrices, como una estrategia lúdica donde desarrollen de manera creativa la práctica de valores y habilidades comunicativas que les permitan encontrar otros caminos para resolver situaciones que se pueden vivir a diario.

Esta estrategia pedagógica está fundamentada en el rescate y conocimiento de aquellos juegos tradicionales psicomotrices que en épocas pasadas practicaban padres y abuelos y los cuales pueden contribuir a nuevas alternativas de juego, dejando de lado un poco lo que son las pantallas y la internet con miras a que se incremente el arte del tacto y el contacto con el otro; logrando de esta manera bajar considerablemente los niveles de intolerancia y agresividad en los menores.

La propuesta de intervención está dada en la realización de talleres lúdico-creativos con base en el juego tradicional y el uso de elementos propios de los mismos como trompos, pirinolas, yoyos, etc, que buscan dar respuesta a la pregunta planteada en el presente proyecto.

Palabras claves: Agresivos, juegos tradicionales, enseñanza, estrategia, lúdica, valores y comunicación.

ABSTRACT

This project intends to intervene and minimize, in the Gilberto Alzate Avendaño Educational Institution (Place: San Isidro), the children's aggressive behaviors which are present in the early grades of primary school, through the teaching and enjoyment of psychomotor traditional games, as a playful strategy in which all children may develop, creatively, the practise of values and communicative skills that allowing them to find appropriate solutions on everyday life.

This pedagogical strategy is based on the rescue and knowledge of those psychomotor traditional games which were played by parents and grandparents in the past. These games can contribute to create new alternative ones. When children do not spend long time using electronic devices, they may increase the art of touch and the art of the contact with each other. It is a way to reduce the levels of intolerance and aggression among children.

We use, in this approach, playful-creative workshops related to traditional game and the using of specific elements such as "Top", "Pirinola", "YoYo", etc. These toys are intended to be the answer proposed in this project.

Key words: Aggressive, traditional games, teaching, strategy, playful, values and communication.

TABLA DE CONTENIDO

CAPÍTULO 1. La agresividad se revela en la escuela.....	13
CAPÍTULO 2. El juego en la formación de valores.....	17
CAPÍTULO 3.El juego y la experiencia van de la mano.....	39
CAPITULO 4. Jugando como los abuelos.....	48
CAPITULO 5. El juego me enseña a compartir y a valorar al otro.....	58
Lista de referencias	59
Anexos	62

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Encuesta a docentes	44
Tabla 2. Encuesta a padres de familia.....	45
Tabla 3. Encuesta a estudiantes	46
Tabla 4. Taller N°1	50
Tabla 5. Diario de Campo del taller N° 1	51
Tabla 6. Taller N°2	52
Tabla 7. Diario de Campo del taller N° 2	53
Tabla 8. Taller N°3	54
Tabla 9. Diario de Campo taller N° 3	55
Tabla 10. Taller N°4	56
Tabla 11. Diario de Campo del taller N° 4	57
Tabla 13. Respuesta 1. Encuesta a docentes	63
Tabla 14. Respuesta 2. Encuesta a docentes	64
Tabla 15. Respuesta 3. Encuesta a docentes	64
Tabla 16. Respuesta 4. Encuesta a docentes	65
Tabla 17. Respuesta 5. Encuesta a docentes	66
Tabla 18. Respuesta 6. Encuesta a docentes	67
Tabla 19. Respuesta 7. Encuesta a docentes	67
Tabla 20. Respuesta 8. Encuesta a docentes	68
Tabla 21. Respuesta 9. Encuesta a docentes	69
Tabla 22. Respuesta 10. Encuesta a docentes	70
Tabla 23. Respuesta 1. Encuesta a padres de familia	71

Tabla 24. Respuesta 2. Encuesta a padres de familia	72
Tabla 25. Respuesta 3. Encuesta a padres de familia	73
Tabla 26. Respuesta 4. Encuesta a padres de familia	74
Tabla 27. Respuesta 5. Encuesta a padres de familia	75
Tabla 28. Respuesta 6. Encuesta a padres de familia	76
Tabla 29. Respuesta 7. Encuesta a padres de familia	77
Tabla 30. Respuesta 8. Encuesta a padres de familia	78
Tabla 31. Respuesta 9. Encuesta a padres de familia	79
Tabla 32. Respuesta 10. Encuesta a padres de familia	80
Tabla 33. Respuesta 1. Encuesta a estudiantes	81
Tabla 34. Respuesta 2. Encuesta a estudiantes	82
Tabla 35. Respuesta 3. Encuesta a estudiantes	83
Tabla 36. Respuesta 4. Encuesta a estudiantes	84
Tabla 37. Respuesta 5. Encuesta a estudiantes	85
Tabla 38. Respuesta 6. Encuesta a estudiantes	86
Tabla 39. Respuesta 7. Encuesta a estudiantes	87
Tabla 40. Respuesta 8. Encuesta a estudiantes	88
Tabla 41. Respuesta 9. Encuesta a estudiantes	89
Tabla 42. Respuesta 10. Encuesta a estudiantes	90

LISTA DE GRÁFICAS

Gráfica 1. Respuesta 1. Encuesta a docentes	63
Gráfica 2.Respuesta 2. Encuesta a docentes	64
Gráfica 3.Respuesta 3. Encuesta a docentes	65
Gráfica 4.Respuesta 4. Encuesta a docentes	65
Gráfica 5.Respuesta 5. Encuesta a docentes	66
Gráfica 6.Respuesta 6. Encuesta a docentes	67
Gráfica 7.Respuesta 7. Encuesta a docentes	68
Gráfica 8.Respuesta 8. Encuesta a docentes	69
Gráfica 9. Respuesta 9. Encuesta a docentes	70
Gráfica 10. Respuesta 10. Encuesta a docentes	71
Gráfica 11. Respuesta 1. Encuesta a padres de familia.....	72
Gráfica 12.Respuesta 2. Encuesta a padres de familia.....	73
Gráfica 13. Respuesta 3. Encuesta a padres de familia.....	74
Gráfica 14. Respuesta 4. Encuesta a padres de familia.....	75
Gráfica 15. Respuesta 5. Encuesta a padres de familia.....	76
Gráfica 16.Respuesta 6. Encuesta a padres de familia.....	77
Gráfica 17.Respuesta 7. Encuesta a padres de familia.....	78
Gráfica 18.Respuesta 8. Encuesta a padres de familia.....	79
Gráfica 19.Respuesta 9. Encuesta a padres de familia.....	80
Gráfica 20.Respuesta 10. Encuesta a padres de familia.....	81
Gráfica 21.Respuesta 1. Encuesta a estudiantes	82
Gráfica 22.Respuesta 2. Encuesta a estudiantes	83

Gráfica 23.Respuesta 3. Encuesta a estudiantes	84
Gráfica 24.Respuesta 4. Encuesta a estudiantes	85
Gráfica 25.Respuesta 5. Encuesta a estudiantes	86
Gráfica 26.Respuesta 6. Encuesta a estudiantes	87
Gráfica 27.Respuesta 7. Encuesta a estudiantes	88
Gráfica 28.Respuesta 8. Encuesta a estudiantes	89
Gráfica 29.Respuesta 9. Encuesta a estudiantes	90
Gráfica 30.Respuesta 10. Encuesta a estudiantes	91

LISTA DE FOTOGRAFIAS

Fotografía 1. Rondas Cuqui Cucana y Salga usted que la quiero ver bailar.....	92
Fotografía 2. Juego de Saltar la cuerda.....	92
Fotografía 3. Materile	93
Fotografía 4. Juego de la Golosa.....	93
Fotografía 5. Carrusel de Juegos dirigido con objetos como: trompos, yoyos, pirinolas, canicas y catapis.	94
Fotografía 6. Juguemos con la pirinola.....	94
Fotografía 7. Juguemos con los trompos.	95
Fotografía 8. Ronda Buenos días, buenos días.	95

CAPÍTULO 1

LA AGRESIVIDAD SE REVELA EN LA ESCUELA

Con frecuencia observamos en los niños y niñas en edad temprana tendencias agresivas en las escuelas y quizás estas conductas no serían raras ya que actualmente ellos viven en un medio en el que copian e imitan actitudes que observan de sus padres y familiares, los cuales expresan gritos y palabras soeces como medio de comunicación, los pequeños están expuestos a video juegos que tienen como finalidad las luchas, peleas, y diversas situaciones conflictivas, los programas televisivos, noticias, novelas inclusive algunos programas infantiles se desenvuelven entre los problemas y la agresividad; realmente esto es lo que perciben los niños del medio y no olvidamos que la primera forma como aprenden es a través de la imitación. Este trabajo está encaminado a desarrollar una propuesta que ayude a reducir los altos niveles de agresividad en la edad temprana, fomentando a través de los juegos tradicionales una oportunidad para que los pequeños desarrollen valores y habilidades comunicativas que les permitan encontrar otros caminos para resolver situaciones que se pueden vivir a diario.

De igual manera se pretende rescatar una tradición que tenían nuestros abuelos y padres que en la actualidad se ha venido perdiendo debido a otras necesidades y estilos de vida; es importante que nuestros alumnos participen de actividades lúdicas y recreativas que puedan llevar a sus hogares y barrios, para que accedan a otras alternativas en sus juegos, donde logren expresarse con su cuerpo, con los movimientos, otra forma de comunicarse, de aprender, de compartir y de ser feliz.

Por tal razón, la enseñanza a niños en edad temprana conlleva a una gran responsabilidad en cuanto a lo que se refiere cada vez más a la dificultad en el desarrollo de propuestas pedagógicas que potencien en los pequeños el logro de competencias a nivel integral, estas

actividades constantemente se ven afectadas por las actitudes desafiantes y negativas de los estudiantes y los niños entre los 6 y 8 años no son la excepción. Con regularidad, en la práctica docente vemos niños y niñas que a diario presentan comportamientos inestables, conductas inadecuadas y fuertes estallidos de agresividad dentro y fuera del salón de clase. La mayoría de estos, sin motivos aparentemente razonables, se sienten amenazados y también amenazan, no comunican sus necesidades, se dispersan, son inquietos, ansiosos y presentan bajos niveles de atención, y en varias ocasiones bajos rendimientos académicos, algunos direccionan la agresión repetidamente contra la misma persona, hostigan y molestan de modo continuo, golpean a sus compañeros. Además son dependientes, quieren que otra persona haga lo que le corresponde, rompen objetos propios y ajenos, son caprichosos o agreden de forma verbal o física. Generalmente se inclinan por la imitación de personajes agresivos de su entorno familiar y de la televisión, esperan cualquier momento para dar inicio a dichas conductas, sin tomar en cuenta el lugar donde se encuentran, ni lo que les afecta en su proceso enseñanza-aprendizaje, así como en la socialización, por lo que sus compañeros los evitan, pasando la mayor parte del tiempo en la escuela solos, sin que nadie quiera jugar, trabajar o estar con ellos.

De manera cotidiana, el docente vive estas situaciones que se salen de control y para las cuales generalmente existen varias actividades correctivas que se imparten desde las instituciones educativas y otras más severas por parte de las autoridades y los padres de familia como lo son los "castigos" que distan mucho de evitar el grave problema. La agresión dentro y fuera del aula va en aumento en los niños, exteriorizando sus frustraciones y agudizándola. Es por tal motivo que actualmente se evidencia por parte de los estudiantes del grado primero, de la Institución Educativa Gilberto Alzate Avendaño, sede San Isidro, lo que se cataloga según los expertos altos niveles de agresividad e intolerancia, en los diferentes ambientes escolares, los

cuales van más allá porque están afectando las relaciones interpersonales entre pares, la convivencia y armonía escolar.

Desde el punto de vista pedagógico y de retroalimentación a la labor docente, debe de crearse una estrategia didáctica que canalice dicha agresividad, y desde la cual se pueda plantear la siguiente pregunta ¿Puede incidir favorablemente en la disminución de conductas agresivas de los estudiantes de grado primero, la práctica de juegos tradicionales psicomotrices, orientados estratégica y didácticamente? y los objetivos que realmente darían sustento a esta propuesta estarían encaminados a Mejorar el comportamiento de los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa Gilberto Álzate Avendaño, sede San Isidro disminuyendo sus niveles de agresividad, mediante la práctica y orientación didáctica de juegos tradicionales psicomotrices. Para alcanzar este objetivo general, se debe entonces, Identificar las diversas conductas agresivas que manifiestan los estudiantes y Determinar los factores que inciden en las actitudes agresivas, lo que nos permitirá finalmente poder Diseñar e implementar una propuesta didáctica que apunte a favorecer el ambiente escolar en la institución a través de la práctica de los juegos tradicionales psicomotrices, promoviendo la participación de los niños y desarrollar habilidades personales que los lleven a expresar con facilidad sus sentimientos y a fortalecer las relaciones con compañeros y consigo mismo.

Para hacer efectiva esta propuesta se hace necesario un espacio para retroalimentar el proceso de investigación a través del estudio de conductas violentas, sus posibles causas y consecuencias y el análisis de cómo el juego tradicional psicomotriz puede ayudar a reducir al máximo esta agresividad en los niños y niñas con el fin de contribuir a una sana niñez y a la formación de seres humanos felices, tolerantes e integrales ya que la agresividad al interior de la institución no solamente incide en su formación, sino también en la seguridad de los educandos, afectando el sano esparcimiento y la armonía entre los alumnos. Si bien es cierto, es en el juego

donde los niños aprenden a resolver sus problemas, a respetar las normas que se establecen, siendo estos aspectos necesarios para su formación como seres sociales, es por esto que en la escuela es de vital importancia a la necesidad de crear espacios lúdicos donde los juegos psicomotrices sean usados como estrategias que den la posibilidad a los alumnos de desarrollarse no solo físicamente, sino también fortalecer su creatividad, sus habilidades para relacionarse con el otro y su capacidad para resolver sus dificultades y diferencias.

Teniendo en cuenta lo anterior, se evidencia que los juegos tradicionales son una oportunidad para estimular conductas de respeto y tolerancia en dichos alumnos, a la vez que se fortalece el sentido de pertenencia por su región. Brindar oportunidades para que los niños participen de esta clase de juegos es darles herramientas para que aprovechen el tiempo libre en actividades que les brinden la posibilidad de fortalecer su aspecto físico, social e intelectual.

CAPÍTULO 2

EL JUEGO EN LA FORMACIÓN DE VALORES

No podría darse inicio a este capítulo sin antes conocer un poco de la historia de la Institución donde se llevará a cabo este proyecto, la cual ayudará a conocer el contexto en el que se aplicará dicha investigación.

La sede San Isidro de la Institución Educativa Gilberto Alzate Avendaño se encuentra ubicada en la zona nororiental en comuna 4 del barrio Aranjuez San Isidro parte baja, entre la cra 53 y la calle 95. A continuación presentamos una reseña histórica del barrio y como está conformado.

La Sede San Isidro es el resultado de la fusión que se dio en el año 2002 entre la escuela Tomás Carrasquilla y la escuela Especial Carlos E. Restrepo, actualmente funciona como una de las sedes de la Institución Educativa Gilberto Alzate Avendaño.

La escuela San Isidro cuenta con 17 docentes, una maestra de apoyo y una coordinadora. Tiene 545 estudiantes matriculados de los cuales el 62% son hombres y un 38% son mujeres aproximadamente, provenientes de los barrios: San Isidro, Santa Cruz, La Rosa, Popular I y Popular II, Campo Valdés y Moravia.

En la actualidad hay un gran número de habitantes a quienes se les presta el servicio educativo en nuestra escuela que viven a las riberas del río Medellín, en zonas de invasión y otras en situaciones de extrema pobreza, por ende su situación socio-económica continua siendo baja, padeciendo necesidades básicas, ya que la mayoría subsisten del trabajo informal, (reciclaje, prostitución, vendedores ambulantes, expendedores de droga y oficios domésticos). El tipo de familias a quienes se les presta el servicio educativo son: cabezas de familia, familias reintegradas, nucleares y otras extensas.

La comunidad presenta un alto grado de hacinamiento en los hogares, lo que genera violencia intrafamiliar, desnutrición, deserción escolar, abuso sexual, vagancia, delincuencia juvenil, drogadicción, conformación de bandas y padecimiento de enfermedades infecto-contagiosas, entre otras.

Considerando las problemáticas propias de la población objeto de este proyecto de investigación se hace necesario apoyarla en antecedentes de investigaciones para ver el grado de conveniencia en el desarrollo del mismo, ya que son las diferentes situaciones de agresión y de violencia las que están afectando de manera considerable los espacios académicos y no solamente en nuestras ciudades, también esto con frecuencia sucede en otros países, es así como podemos observar una investigación realizada en Argentina en la que se pretendía promover la serenidad infantil en el contexto escolar, una experiencia en una zona de riesgo ambiental, con el objetivo de

“evaluar la eficacia de un modelo preliminar de intervención, constatando si luego de su implementación se observaban intentos concretos por parte de los niños para conseguir la relajación y si se apreciaba una reducción en el número de conductas agresivas” (Oros, 2008, pp. 181-195).

Según la autora citada, el estudio comprendió tres fases esenciales: fase uno: evaluación inicial- en la que se pretendía explorar la capacidad de relajarse que tenían los niños y las niñas frente a las situaciones de estrés; fase dos: intervención, la cual consistía en aplicar estrategias de intervención en el aula; fase tres: evaluación, realizada dos semanas después, para analizar las modificaciones conductuales que se presentaban posterior a la intervención. Este estudio fue complementado con entrevistas personales, pre y post a la intervención, con el interés de evaluar conductas para disipar la ansiedad, el enojo o la frustración. Para el análisis se aplicó la técnica “análisis del discurso” (Delgado & Gutiérrez, 1995), con el fin de estudiar el material recolectado.

Los resultados de esta investigación consideran de manera similar el alcance del objetivo que se pretende con la actual, el cual indican una reducción significativa de las conductas disruptivas en los niños, luego de la aplicación del modelo de relajación y una adquisición progresiva de respuestas más adaptativas frente a situaciones de estrés interpersonal (Oros, 2008, pp. 181-195).

En relación a la temática de la agresividad infantil, existen documentaciones diversas y estudios académicos serios también, en varios países y regiones latinoamericanas.

No obstante merecen especial nominación referencial, la Investigación realizada en la Universidad de la Amazonía, en la Facultad de Educación dentro del programa de Pedagogía Infantil, cuyas autoras Dioselina Sánchez & Omaira Velandia (2011) formulan igualmente la problemática de la Agresividad Infantil y especialmente su intervención con herramientas lúdicas.

Esta investigación pone de relieve el fenómeno cuasi permanente de la agresividad infantil, y discurre sobre las conclusiones de Tremblay (1999) que establece que la agresividad en niños y niñas de menos de dos años es supuestamente normal. Se realizaron pesquisas bibliográficas diversas entre las cuales figuran fundamentalmente las siguientes, por su directa vinculación con el objeto de estudio:

Título: Módulo lúdica y pedagogía (2010).

Autor: Fundación Universitaria Los Libertadores - Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia.

Descripción: este módulo permite describir como los niños y las niñas van descubriendo, por medio de sus propias experiencias, un aprendizaje cada vez más significativo. El texto igualmente trae ejercicios y talleres de ampliación práctica para diversas situaciones, las cuales para el caso de este trabajo investigativo apuntan a conciliar estados de ánimo entre los grupos

(niños- niños; niñas- niñas; niñas-niños). Su abordaje para la lectura es sencillo y está convenientemente ilustrado, razón por la que además es altamente congruente con nuestro trabajo, pues aclara el tipo de estrategias que moderan las ansiedades y conductas infantiles en situación de compartir con otros.

Título: Visualizaciones que ayudan a los niños: estrategias y actividades para resolver problemas emocionales y de aprendizaje escolar (2003).

Autores: Liliana Woloschin de Glaser & Joaquín Serrabona

Descripción: los autores realizaron un diseño en donde trasladando al papel las múltiples experiencias y prácticas exitosas para resolver un sinnúmero de situaciones con los niños en el grado de Transición y educación inicial básica. Sus actividades y prácticas están cuidadosamente diseñadas atendiendo a las condiciones de edad y situación de los niños como también a los recursos disponibles o necesarios para lograr el éxito en el tratamiento de diversas conductas disruptivas infantiles, tanto en el hogar como en el establecimiento educativo.

Título: Disciplina con amor en el aula (1999).

Autores: Jane Nelsen & LynnLott

Descripción: Este libro reconoce en el afecto un primer eslabón en la cadena de soluciones a los problemas de disciplina y establece igualmente herramientas de intervención en el aula para solucionar problemas disciplinarios, que van desde los cuestionarios face to face, hasta las dramatizaciones y las reuniones de apoyo mutuo entre los profesores del establecimiento educativo.

Título: Pautas y prácticas de crianza en familias colombianas (2013).

Autora: María Cristina Tenorio.

Descripción: este libro impreso por el ministerio de Educación difunde el trabajo investigativo serio y continuado de la Dra. María Cristina Tenorio, dirigido a revelar las distintas formas en

que las diversas composiciones de unidad familiar colombiana, habitante de las disímiles regiones del país, levanta y cría su parentela. En este trabajo, por lo tanto, expone los aspectos positivos y negativos de esas pautas etnográficas de crianza en poblaciones diversas de la geografía nacional.

Son muchos los talleres, actividades e investigaciones académicas que se han formulado y se han realizado desde los diferentes estamentos pedagógicos, tanto de carácter público como privado y que han estado enfocados a escudriñar los fundamentos del fenómeno de la agresividad y la violencia infantil escolar. En esta misma línea, se ha atendido inicialmente la violencia intrafamiliar contra el niño y se ha legislado sobre este tema, donde se asume al menor como víctima. En este sentido vale la pena, recuperar las conclusiones y los avances realizados por el proyecto MOSSAVI, (Modelo de Stress Social Aplicado a Violencia Intrafamiliar) realizado fundamentalmente en Cundinamarca y Bogotá D.C (2004).

Ahora es conveniente establecer un concepto concreto de agresividad debido a que ésta puede expresarse de muy diversas maneras y no son rasgos estables y constantes de comportamiento, por lo que se debe tener en cuenta la situación estímulo que la provoca. Según Lodeiro (2001) se comprende la agresividad humana como “Un comportamiento de respuesta, caracterizado por el ejercicio de la fuerza, con la intención de causar daño o perjuicio a las personas o a los bienes” (p. 24). Sin embargo, Carrasco & González (2006) van un poco más profundo y explican que “La agresividad es una forma de comunicación social, en cuanto a que tiene una probabilidad muy alta de amplificar la comunicación, pudiendo servirle al agresivo, entre otras cosas, para la afirmación y defensa de la propia identidad” (p. 12).

El problema de la agresividad infantil es uno de los trastornos que más invalidan a padres y maestros. A menudo nos enfrentamos a niños agresivos, manipuladores o rebeldes, pero no sabemos muy bien cómo debemos actuar con ellos o cómo podemos incidir en su conducta para

llegar a cambiarla. Un comportamiento excesivamente agresivo en la infancia, si no se trata derivará probablemente en fracaso escolar y en conducta antisocial en la adolescencia y edad adulta porque principalmente son niños con dificultades para socializarse y adaptarse a su propio ambiente. El comportamiento agresivo complica las relaciones sociales que va estableciendo a lo largo de su desarrollo y dificulta por tanto su correcta integración en cualquier ambiente. El trabajo a seguir es corregir las actitudes agresivas para que derive hacia un estilo de comportamiento asertivo. Ciertas manifestaciones de agresividad son admisibles en una etapa de la vida, por ejemplo, es normal que un bebé se comporte llorando o pateando; sin embargo, estas conductas no se consideran adecuadas en etapas evolutivas posteriores.

Ahora es necesario hacer una distinción entre agresión y agresividad, aunque en ambas debe darse un elemento de intencionalidad de dañar a otro, a veces contra un sustituto o contra uno mismo. Según Van Rillaer (1978) "la agresividad se define como la disposición dirigida a defenderse o afirmarse frente a alguien o algo" (p. 2).

La agresión es esa disposición cuando se lleva a cabo, es un acto en sí, palpable y efectivo, no una mera tendencia. ¿Es la agresividad un instinto? Para muchos autores es un impulso básico e innato. Así lo cree el psicoanálisis, en su primera fase, con el instinto de destrucción y también la etología. Lorenz (1973) señala que "la agresión es claramente un instinto, y concretamente uno de los cuatro instintos superiores, siendo los tres restantes hambre, sexo y miedo" (p. 341). Otros autores por el contrario centran el problema en las influencias ambientales. La agresividad no es más que una reacción aprendida del entorno. Entre estos estarían los conductistas, con la hipótesis de frustración-agresión, sostenida hoy por Berkowitz y la teoría del aprendizaje social cuyo máximo representante es Bandura. Como lo cita (Melero, J. 1999).

Se entiende por agresividad el momento cuando provocamos daño a una persona u objeto. La conducta agresiva es intencionada y el daño puede ser físico o psíquico. En el caso de los

niños la agresividad se presenta generalmente en forma directa ya sea como un acto violento físico (patadas, empujones,...) como verbal (insultos, palabrotas,...), también podemos encontrar agresividad indirecta o desplazada, según la cual el niño agrede contra los objetos de la persona que ha sido el origen del conflicto, o agresividad contenida según la cual el niño gesticula, grita o produce expresiones faciales de frustración.

Teniendo en cuenta lo anterior y siguiendo un poco la conceptualización Freudiana que reconoce la agresividad como una manifestación expresada por el instinto y señalado con el término pulsión que indudablemente haría referencia a algo más psicológico, a una determinada vivencia psicológica de realidades de base biológica que ante todo pueden identificarse gracias a su empuje o energía, somática e irrepreensiblemente determinada, que nos impele en todas nuestras relaciones, es decir, con objetos internos o con objetos externos. Así por ejemplo, cuando nos sentimos dominados por la ira no es difícil vivenciar en nosotros o en los demás ese empuje o energía que nos impulsa a la acción agresiva y a la expresión agresiva contracciones y rictus faciales y corporales o a la representación mental agresiva fantasías inconscientes paranoides, objetos internos persecutorios y parcializados, fantasías conscientes, sentimientos, actitudes, pensamientos agresivos, etc.(Tizón, J. 1981-1982).

Pueden entonces, existir dos tipos de conductas agresivas. La primera como aprendizaje de respuestas, en donde los niños y niñas experimentan distintas reacciones ante determinadas emociones. Este tipo de conducta forma parte de su desarrollo y puede responder a un enfado con una patada o un insulto. Es una forma de hacer salir su ira. Esta forma no es la adecuada y han de aprender a canalizar la ira hacia una respuesta más positiva que les haga avanzar y no hacía una respuesta negativa y violenta. Debemos actuar ya en estos primeros momentos, pero no debemos alarmarnos, ya que es una respuesta normal y la segunda conducta agresiva es intencionada para causar daño y malestar a los demás. Cuando la intención de la respuesta es

provocar daño, y no le importa haberlo causado es cuando debemos preocuparnos. Este tipo de conducta en la mayoría de los casos es perjudicial para la propia persona que la ejecuta.

Generalmente las conductas agresivas están acompañadas de causas que la provocan como la frustración y la ira las cuales podrían ser las principales causas de las conductas y reacciones agresivas en los niños, ya que la imitación es considerado un factor que influye en el actuar de los pequeños, ellos ven y asimilan lo que les rodea e imitan las conductas que observan en sus figuras más cercanas. Si los adultos responden con gritos, golpes, etc. los niños y niñas entenderán que esta es la respuesta normal ante determinadas situaciones.

En lo que se refiere a las consecuencias de las conductas agresivas, se puede evidenciar que los pequeños aprenden también en función de estas, si ante una reacción agresiva el resultado es que obtienen lo que quieren, aprenderán eso mismo que es un modo muy efectivo para cumplir sus deseos.

También se observa que la experimentación aporta a los pequeños aprendizajes, que por ensayo error, concluyen en determinadas respuestas y comprueban cuales les salen bien y cuales mal. En ciertos casos están experimentando a ver qué pasa si hago esto o hago lo otro, lo que generaría otras conductas consideradas manipulativas. Hay que prestar atención a los posibles problemas del pequeño, puede que esté pasando por una etapa de malestar personal con importantes cargas de frustración y de ira. En estos casos se debe tratar el problema del niño o niña para erradicar la conducta agresiva.

No se puede dejar de lado aquellos estudios acerca de otras posibles causas de la agresividad como lo refiere (Bandura, A. & Richard, W.1983) en su enfoque socio-comportamental que plantea que esta puede darse por un aprendizaje modelado y que la conducta depende de una serie de factores ambientales (estímulos, refuerzos y castigos) y de factores personales (creencias, pensamientos, expectativas...), que mediante un proceso de determinismo

recíproco interactúan entre sí. Bandura investigó en torno a la agresión en una serie de experimentos clásicos, demostrando que el hecho de ver a otras personas comportándose de forma agresiva puede incrementar la agresividad de los niños, que no se limitan a una mera conducta imitativa, sino que inventan nuevas formas de agresión, generalizando así el efecto del modelo.

Desde este mismo punto se puede observar que en el proceso de aprendizaje por imitación son sumamente importantes las consecuencias que obtiene el modelo por su conducta: cuando el modelo agresivo es recompensado los niños son más agresivos que si aquel es castigado. Es decir, que para Bandura la conducta agresiva se aprende gracias a procesos de modelado (observación e imitación de otras personas), gracias también a las consecuencias que siguen a las conductas del modelo y, finalmente, gracias a procesos cognitivos de la persona que aprende, que piensa, espera, anticipa o imagina... qué le sucederá si actúa como el modelo. En definitiva, los niños aprenden la agresión a través de la exposición a modelos violentos, de los que obtienen dos tipos de información: cómo agredir y cuáles son las consecuencias de la agresión, sean éstas positivas o aversivas.

En el malestar en la cultura, Freud (1920) defiende que, con independencia del carácter innato, pulsional e instintivo de la agresividad, ésta mantiene una fuerte relación con la cultura, que debe imponer límites al Thanatos para contener sus manifestaciones. Así, la violencia debe ser canalizada por reglas sociales, el principio de la realidad debe imponerse al principio del placer y el Súper-Yo debe regir la conducta individual. Como señala en sus Nuevas lecciones introductorias al Psicoanálisis (1933), "la restricción de su agresividad es el sacrificio primero y quizá más duro que la sociedad exige al individuo"(p. 233). Freud pensaba que las pulsiones agresivas deben expresarse, encontrar una salida, pues de lo contrario, si se reprimen, pueden provocar un incremento de las tensiones y del malestar. Surge así la idea de catarsis, que

implica la necesidad de expresar las tendencias agresivas y hostiles, si bien la sociedad desempeña un papel muy importante en su regulación. Las normas sociales permiten canalizar las pulsiones agresivas, transformándolas en conductas aceptables y socialmente útiles. De esta forma, la sociedad ayuda a sublimar la agresividad, que puede expresarse de forma no destructiva a través de la ironía, la fantasía, el humor, los juegos de competición, la competencia profesional, el compromiso con un ideal o la lucha por la transformación social... (Palomero, P. & Fernández, D., 2001).

En la actualidad se busca acompañar a los padres y maestros con un sinnúmero de sugerencias para educar en la no agresividad, sin embargo desde la experiencia educativa se rescatan algunas que ayudan a canalizar esas fuerzas impulsivas que llevan a la agresividad: Es fundamental educar con el ejemplo, ser un modelo para ellos, evitando en todo momento conductas agresivas, ya sea con ellos o con otros adultos; evitar el maltrato físico y verbal; acompañar siempre con palabras claras cuando no se está de acuerdo y entender que lo que se dice obra en el inconsciente y en el corazón del niño. La claridad en los mensajes que se transmiten permiten que el niño mantenga una confianza en el adulto y por ende en sí mismo, esto repercute en su estabilidad emocional; es necesario que se brinden normas claras y precisas, sin muchas explicaciones. Es esencial que el adulto este por encima de las conductas agresivas que pueda tener el niño, mostrándose así sereno y firme y pueda controlar el momento caótico en que se encuentre el niño; el objetivo es frenar la conducta agresiva. Se puede practicar con los niños, en forma de drama cuando tienen comportamientos agresivos frente a situaciones de frustración, mostrándoles otras formas de resolver esas conductas que nada le favorecen; así tendrá otras alternativas para canalizar esos sentimientos que lo llevan a esas reacciones equivocadas.

El diálogo siempre será fundamental para que los niños se sientan escuchados, comprendidos y amados; sin embargo cuando presente estas conductas no abordarlo

inmediatamente y menos darles cátedras de buen comportamiento. Solo cuando se encuentre tranquilo se puede hablar sobre los hechos ocurridos y las consecuencias que debe asumir; a veces es bueno darle la oportunidad para que ellos mismos opinen cual podría ser la consecuencia que deba asumir por su comportamiento agresivo, el adulto acompaña para que se cumpla lo que se acuerda. Cuando se tenga la oportunidad es bueno darles un masaje con aceites o crema de manos pudiendo así sentir contacto con el otro y logren relajarse y sentirse abrigados por sus padres; el maestro también puede acercarse y hacerles un gesto de cariño o decirle una palabra de motivación.

Los etólogos han identificado que el juego posee un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie.

Para comenzar a estudiar esta evolución, y partiendo de la tesis de Huizinga (1990) de que el juego es anterior a cualquier cultura, hay que remontarse a los primeros pobladores del planeta Tierra. Este autor señala que existe un factor de competición lúdico más antiguo que la propia cultura, se refiere al juego como tal y de cómo las civilizaciones surgen con el mismo y no se separa nunca más de él.

De la información conservada de las épocas prehistóricas se puede extraer la conclusión de que el juego está muy relacionado con la esfera de lo mágico y lo divino. Casi todas las manifestaciones lúdicas de esta etapa de la humanidad eran parte integrante de algún ritual religioso. Por su lado, la actividad física se relacionaba más con cuestiones de supervivencia, dada la necesidad de mantenerse en forma para cazar, huir de las fieras o de los enemigos o atacarles. Se podría decir que el hombre primitivo jugaba por placer y por un sentimiento mágico-religioso, pero que realizaba actividad física por necesidad.(Monroy, A. J. & Sáez, G. 2007).

Hacia el año 2.000 a.C., en la India, tienen su auge ciertos juegos de canicas, que más tarde tendrán su complemento con otros de reglas desconocidas, y cuyos dispositivos han llegado hasta la actualidad.

Hay sin duda que destacar la aparición del juego en las dos grandes culturas clásicas: Grecia y Roma. En la Grecia antigua, el juego tenía una serie de funciones que se pueden resumir en las siguientes: contribuir al desarrollo físico, considerado de gran importancia para conseguir una educación completa, contribuir asimismo a la educación “estética” y moral de los ciudadanos, al tener que seguir una serie de normas de obligado cumplimiento, desarrollar el espíritu creador y fomentar el espíritu competitivo, que a su vez ayudará a conseguir el objetivo anterior.

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a «formar sus mentes» para actividades futuras como adultos. Platón fue uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego, dada la prescripción que hace en Las Leyes, de que los niños utilicen manzanas para aprender mejor las matemáticas y que los niños de tres años, que más tarde serán constructores, se sirvan de útiles auténticos, sólo que a tamaño reducido.

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología de Piaget que ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el propio individuo despliega en sus intentos por comprender la realidad material y social. Además, Piaget fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma

dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño. (Revista Virtual Vinculando,2009)

Al llegar a este punto se puede decir que el juego, ha hecho parte en la historia de nuestros antepasados, se ha revestido de gran importancia en nuestro presente y quizás en el futuro se haga mayor conciencia en la necesidad de que el niño juegue; variadas investigaciones demuestran como desde los tiempos primitivos el juego ha estado inmerso en la vida del niño, siendo este un alimento natural para el cuerpo, la mente y el espíritu del hombre; es entonces a través del juego que se ha podido avanzar tecnológicamente, se ha fortalecido la capacidad para resolver problemas y superar las propias expectativas.

Siendo el juego inherente al ser humano, y un instrumento con el que en los primeros años de vida empieza a descubrir y a interactuar con el mundo que lo rodea, es a la vez una herramienta para que los padres pueden encontrar una forma segura y agradable desconocer a sus hijos, además de fomentar su desarrollo su autoestima. Al jugar con ellos, se le presta más atención, más tiempo, se les mira y se les habla. Constituyendo lo anterior que el juego es crucial para su desarrollo social, emocional, físico, cognitivo y del lenguaje. Es una actividad esencial en el desarrollo del niño. Jugando aprende a conocerse a sí mismo y a los demás; el juego le proporciona satisfacción, placer, entretenimiento y favorece su desarrollo mental, afectivo y social.

Como en tantos aprendizajes vitales, el juego adquiere una importancia fundamental en la socialización del pequeño. La mejor forma de estudiar las relaciones sociales de los niños con sus pares es a través del juego. Este permite la simulación de roles y papeles, permite la simbolización, y siempre tiene válvulas de escape para las tensiones y conflictos que en la “vida real” no siempre se encuentran; Por lo tanto el juego es muy importante para las relaciones sociales de los niños y cuando estas faltan podemos encontrarnos problemas tales como la

frustración y esta produce agresión, que puede dirigirse hacia la persona o personas que han causado la frustración, o bien contra un sustituto. También puede tornarse contra el propio individuo.

La agresión directa es un procedimiento al que se recurre con mucha frecuencia para sostener el amor propio frustrado. Si un niño es puesto en ridículo por un compañero, lo más natural es que trate de mantener su status atacando al otro a golpes. Pero si no se atreve a contestar directamente, puede encontrar su escape en una conducta agresiva en su casa, ya sea hostilizando a su hermano menor o desobedeciendo a sus padres. Cuando la agresión se vuelve hacia dentro es más peligrosa para la salud mental del individuo que cuando se exterioriza. En lugar de culpar a los demás, el individuo se culpa así mismo. Según Freud (1985), la mayor parte de la agresión patente del niño tiene lugar durante el juego libre en la escuela, en los patios, unas veces más que durante las interacciones en el seno de la familia.

A continuación se expone una síntesis de las principales teorías explicativas del juego infantil y el punto de vista de sus autores:

Shiller (1793) defiende, con su teoría del recreo, que el juego sirve para recrearse ya que es uno de los beneficios mayores del juego. El elemento principal del juego es el placer y el sentimiento de libertad.

Otra de las teorías fundamentales es la defendida por K. Groos (1902); este autor, en su teoría de la anticipación funcional, expone que el juego tiene un sustrato funcional y esencial y que no es un simple desahogo. Sostiene que el juego es un pre-entrenamiento de las actividades futuras del niño, lo cual es verdad, si miramos el juego como una actividad global.

El biólogo Spencer sostiene que el juego es un medio para liberar el exceso de energía infantil mediante el movimiento.

En definitiva, hasta después de Rousseau, ya en el siglo XIX, el juego no se introduce plenamente en la educación. En la actualidad, el juego desarrolla un rol muy importante en la vida escolar, pero su inclusión aún no es total.

Ahora, ¿qué papel tiene los juegos tradicionales en la formación de los valores y en la educación en la no agresividad? Para llegar a entender lo que aportan estos juegos, se retoma un poco de su historia y significado: Los juegos tradicionales son los juegos infantiles clásicos de un pueblo o de una sociedad, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza o entre objetos caseros.

Como cualquier tipo de juego, los juegos infantiles tradicionales que se siguen jugando en la actualidad tienen un origen que, según cada caso, puede ser muy antiguo. Suelen estar estrechamente vinculados con el folclore mediante poesías infantiles, retahílas, canciones, bailes y otros contenidos de cultura popular, por lo que también son denominados juegos populares. También se utiliza el término folclore infantil o el de etnología lúdica y pueden relacionarse con los denominados deportes populares, deportes tradicionales, deportes autóctonos o deportes rurales.

Estos juegos se encuentran muy vinculados a las actividades de los pueblos y a lo largo de los años y de las generaciones han ido transmitiéndose de padres a hijos. De la mayoría de los mismos no existe un origen concreto ya que han nacido de la necesidad del hombre de jugar, son actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Los juegos populares y los deportes autóctonos, han supuesto durante milenios la única escuela de formación física, de relaciones sociales y de aprendizaje para las miles de personas en todo el mundo. Es un patrimonio común que se encuentra agredido constantemente por los avances de la vida sedentaria y por la limitación de espacios de juego como consecuencia del

desarrollo urbano debemos dar a conocer a las generaciones venideras las actividades física practicando, aprendiendo y dando a conocer las actividades físicas que forman parte de nuestra cultura, como la única forma posible de proteger y de preservar este patrimonio cultural. (Lavega, 2000).

Es importante tener en cuenta que "los juegos populares reviven de generación en generación, pasan de un pueblo a otro, evolucionan y se modifican hasta que forman parte de los rasgos populares propios de cada cultura o región" (Huizinga, 1972, pp. 43-44)

En cuanto a las características que presentan los mismos, su reglamento suele ser variable pudiendo cambiar fácilmente de una zona geográfica a otra, hasta incluso suelen presentar distintos nombre aunque se trate del mismo juego.

Así mismo, es frecuente que un juego popular cuente con muy pocas reglas, emplee todo tipo de materiales sin necesidad que sean los mismos específicos del juego; todos tendrán un objetivo y modo específico de ser concretado y una condición diversión y más diversión.

Muchos de los juegos populares con el tiempo se han ido convirtiendo en apoyos importantes dentro de las clases de educación física y realmente han demostrado ser elementales a la hora de desarrollar las capacidades físicas y motrices, aunque también han demostrado ser una herramienta educativa en las aulas de alto efecto, ya que además de diversión suman aprendizaje.

Uno de los juegos populares más destacados resulta ser el de la Escondida o Escondite, el mismo consiste en una persona que con los ojos tapados y mirando contra la pared deberá contar hasta un número determinado y mientras lo hace, el resto de los participantes, deberán correr hasta un lugar cercano para esconderse; quien cuenta deberá encontrarlos y cada vez que lo haga gritará piedra libre para tal o cual en el lugar en el cual contó. Puede suceder que quien busca no corra lo suficientemente rápido y sea sorprendido en rapidez por quien ha descubierto y que sea

este quien grite su salvación primero dejando sin efecto la piedra libre y salvándose tanto a él como al resto de los jugadores.

De igual manera es fundamental definir el termino de psicomotricidad y su aporte con el tema: La psicomotricidad es aquella disciplina que, partiendo de una concepción de tipo integral sobre el individuo, se ocupa de estudiar y determinar la interacción que se establece entre el conocimiento, las emociones, el cuerpo y el movimiento de esa persona y como estas resultan ser muy importantes para su desarrollo como individuo, para desarrollar su capacidad de expresión y de relacionarse positiva y efectivamente con el mundo que lo rodea y en el cual está inserto.

La psicomotricidad, en el trabajo que desempeña específicamente con los niños, buscará a través de los juegos, ayudar a estos en lo que respecta a su eficaz desarrollo cognitivo y motriz., desarrollando un juego libre o dirigido, solo, o con sus pares, sin miedo a los peligros para que pueda ser el mismo, conocerse, valerse por sí mismo, experimentarse ante determinadas situaciones.

El desarrollo psicomotor es resultado de un aprendizaje y una construcción del conocimiento, globales e integrales que, como tales, congregan el logro de habilidades físicas e intelectuales, que se procesan, alcanzan y consolidan desde la experiencia concreta, objetiva y directa de exploración, descubrimiento y creación o juego psicomotor, en el cual, el cuerpo, como una unidad en interacción con la familia y la comunidad, en general, satisface una necesidad actualizada, además de un consecuente interés primariamente personal y gradualmente colectivo. De modo tal, los logros alcanzados a nivel de desarrollo de habilidades físicas e intelectuales intervienen en el desarrollo de habilidades afectivo-sociales en la medida que determinan los cambios y las transformaciones de conducta y de actitudes del niño frente a los objetos de interés u objetos de conocimiento.

También podría preguntarse a que juegan hoy en día a los niños ya que se les ve poco por la calle. Antes, los niños y las niñas jugaban en los parques y cualquier objeto era un estímulo para la imaginación. Creían en los príncipes azules y las princesas de los cuentos y les bastaba con saltar la cuerda o jugar al “avión” para ser felices. Hoy, las cosas han cambiado y pareciera que casi todos los niños y las niñas sólo se entretienen a través de un video juego. El éxito de lo virtual está relegando el papel de los juguetes tradicionales, que se podían construir, tocar u oler.

Si bien es cierto, la tecnología ha facilitado infinidad de procesos del mundo actual, sin embargo la poca claridad de adultos que acompañan a los niños y la presión que ejerce el mundo moderno para estar a la par con la tecnología se convierte en un arma de doble filo, ya que el uso desmedido y la poca orientación de padres generan efectos negativos en niños y adolescentes. La adicción que provocan los videojuegos y las diversas molestias que generan el uso prolongado de los dispositivos electrónicos preocupan a los especialistas ante el desconocimiento que tienen los padres para fijar una regla de uso adecuada.

"El uso excesivo de medios electrónicos puede tener importantes efectos negativos sobre la conducta, la salud y el rendimiento escolar de los niños". Como afirma Dimitri Christakis (2015) quienes miran demasiada violencia simulada, incluida en muchos videojuegos populares, pueden desarrollar inmunidad a la violencia y ser más propensos a actuar de manera violenta, en lugar de forma empática.

Se puede ver entonces, que la tecnología es un mal sustituto al momento de interactuar con otras personas. Es importante que cuando los niños estén fuera de casa puedan saber que la vida es atractiva fuera de la pantalla, que es sano sentir curiosidad por otras personas y que aprender a escuchar les despierta la inteligencia social y emocional, indispensables para alcanzar el éxito en la vida.

Para continuar avanzando en los temas que han sido apoyo a esta investigación debe dársele importancia a la definición de estrategia didáctica y llegar a concluir que son todos aquellos métodos y técnicas que contribuyen a enriquecer el entorno donde los estudiantes aprenden, proporcionando a su vez información y orientación que lo que buscan es llegar a un objetivo o meta intencional consciente que requiere planificación y control en su ejecución.

Retomando a Ferreiro (2004) se puede evidenciar que en la práctica pedagógica hay básicamente dos estrategias: una de aprendizaje y otra de enseñanza; donde la primera busca facilitar la confrontación del sujeto que aprende con el objeto de conocimiento y la segunda hace que se establezcan todos los procedimientos mentales que hacen posible el aprendizaje del estudiante.

De igual manera se da relevancia al tema de la lúdica como experiencia cultural ya que es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Para Jiménez (1998) es importante conservar la perspectiva de la lúdica como esas situaciones que están ligadas a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana. Tal vez se logre una aproximación de su compleja semántica en la frase: “todo juego es lúdica, pero todo lo lúdico no es juego” (p. 80), es así como la lúdica se presenta como una categoría mayor al juego en donde el juego es una manifestación de lo lúdico. Lo lúdico abarca lo juguetón, espontáneo del ser humano, lo lúdico está inserto en el ADN. El ser humano es un ser que se busca en la experiencia, pero no en cualquier experiencia, en una de felicidad, tranquilidad, serenidad, placidez en el camino. La lúdica es una sensación, una actitud hacia la vida que atrae, seduce y convence en el sentido íntimo de querer hacerlo, de hacer parte de esto hasta olvidando tu propia individualidad.

De igual forma el Aprendizaje experiencial nos proporciona una oportunidad extraordinaria de crear espacios para construir aprendizajes significativos desde la auto-exploración y experimentación, utilizando los conceptos: learning by doing ó hand on learning podemos definir el aprendizaje como el proceso mediante el cual adquirimos nuevas habilidades, conocimientos, conductas, instalamos y reforzamos los valores, como resultado del análisis, de la observación y de la experiencia. Estos cambios pueden alcanzar grados diversos de estabilidad, y se producen como resultado de estímulos y respuestas. Los aprendizajes del ser humano desde un punto de vista individual, se pueden convertir en aprendizajes colectivos, en la medida que se guíen y socialicen, compartiéndolos al llevarlos hacia reflexiones y aprendizajes grupales, que fortalezcan la integración en cada comunidad, la eficacia y la productividad en el fomento por alcanzar grupos humanos inteligentes, abiertos al aprendizaje.

El aprendizaje es un proceso mediante el cual el conocimiento se crea en base a la transformación de una experiencia. El aprendizaje es permanente y activo, es un proceso en el cual los procesamientos de la información implican que los aprendices, como socios del aprendizaje, deben construir y reorganizar el conocimiento en su estructura cognitiva por medio de sus propios niveles de representación, con los cuales, los socios del aprendizaje transforman esa información acorde con sus propias realidades, experiencias anteriores, con sus valores, normas y reglas, siempre y cuando estén alertas, reflexionen y procesen la experiencia para conceptualizarla a su realidad para construir significado, para la construcción y deconstrucción de aprendizajes.

Se complementa la investigación con aportes que a nivel legal hacen diferentes autores, así, se refiere a que las actividades lúdicas, el juego y la recreación son un soporte fundamental para el desarrollo físico, afectivo, intelectual y social en los niños y esto es sustentado además en los

derechos fundamentales del hombre y la niñez como pilares para lograr la armonía y autorrealización en nuestros niños y jóvenes.

En Colombia por ejemplo, lo lúdico está asociado a la recreación y al deporte y las siguientes normas son las que les dan la reglamentación:

La constitución política de 1991 estipula lo siguiente: Artículo 44. Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia. Existen otros artículos como el 52 que da gran importancia a la formación integral de las personas y a desarrollar una mejor salud en el ser humano.

También en lo que se refiere a este marco se encuentra la obligación que tienen las entidades públicas en el desarrollo de programas (fundamentados en una metodología lúdica) que procuren el acceso de los niños y niñas a opciones de salud, educación extraescolar, recreación, bienestar y participación además de la generación de espacios de reflexión sobre la niñez entre los adultos.

En relación a los lineamientos la Ley 115 y sus normas reglamentarias, se afirma la evidencia en el desarrollo de acciones, que desde el Ministerio de Educación Nacional y otras instituciones consultan el estado de la educación física en los establecimientos educativos, elaborar los indicadores de logros de la Resolución 2343 Ministerio de Educación Nacional de 1996, conceptualizar las dimensiones corporal y lúdica y construir estos lineamientos curriculares. Este documento es resultado de una reflexión participativa y crítica, y tiene como

propósito servir de orientación y apoyo a los docentes del área para el desarrollo curricular dentro de los proyectos educativos institucionales. Las finalidades de esta área se centran en el desarrollo humano y social, en un proyecto educativo que privilegia la dignidad humana, la calidad de vida, el desarrollo de la cultura y el conocimiento, la capacidad de acción y la participación democrática. Se reconoce la educación física, recreación y deportes como una práctica social del cultivo de la persona como totalidad en todas sus dimensiones (cognitiva, comunicativa, ética, estética, corporal, lúdica), y no sólo en una de ellas. (Ministerio de Educación Nacional, 1984.)

CAPÍTULO 3

EL JUEGO Y LA EXPERIENCIA VAN DE LA MANO

Para llevar a cabo este proyecto, se asume la Investigación Acción participativa como metodología ya que según los actuales lineamientos en investigación es muy conveniente, puesto que relaciona todos los entes que intervienen socialmente en una comunidad, en este caso la escuela como tal. Así mismo, el enfoque para darle continuidad a este proceso es el cualitativo.

Es Investigación: Porque orienta un proceso de estudio extraído de la realidad social con rigor científico. Es Acción: Entendida esta acción como aquella que conduce al cambio social estructural que es el resultado de una reflexión-investigación. Es Participación: Porque no se realiza solo con los expertos sino también con la comunidad involucrada; está al servicio de la comunidad y busca resolver los problemas existentes.

Se pretende intervenir mediante el uso de esta metodología de "investigación acción participación" porque sugiere la producción de un conocimiento propositivo y transformador, mediante un proceso de constante reflexión y construcción colectiva de saberes entre los diferentes actores que comparten e interactúa un mismo espacio con el fin de lograr la transformación armónica y social del mismo. Esta metodología implica la presencia real, concreta y la interrelación directa con el objeto de Investigación, de la Acción, y de la Participación por parte de los docentes investigadores.

El método de la investigación-acción participación (IAP) combina dos procesos, el de conocer y el de actuar, implicando en ambos a la población cuya realidad se aborda. Al igual que otros enfoques participativos, la IAP proporciona a las comunidades y a las agencias de desarrollo un método para analizar y comprender mejor la realidad de la población (sus problemas, necesidades, capacidades, recursos), y les permite planificar acciones y medidas para

transformarla y mejorarla. Es un proceso que combina la teoría y la praxis, y que posibilita el aprendizaje, la toma de conciencia crítica de la población sobre su realidad, su empoderamiento, el refuerzo y ampliación de sus redes sociales, su movilización colectiva y su acción transformadora (Egg & Vitoria, 1990).

En cada proyecto de IAP, sus tres componentes se combinan en proporciones variables. a) La investigación consiste en un procedimiento reflexivo, sistemático, controlado y crítico que tiene por finalidad estudiar algún aspecto de la realidad con una expresa finalidad práctica. b) La acción no sólo es la finalidad última de la investigación, sino que ella misma representa una fuente de conocimiento, al tiempo que la propia realización del estudio es en sí una forma de intervención. c) La participación significa que en el proceso están involucrados no sólo los investigadores profesionales, sino la comunidad destinataria del proyecto, que no son considerados como simples objetos de investigación sino como sujetos activos que contribuyen a conocer y transformar su propia realidad (Guzmán & Pouliquen, 1994, pp. 310-311).

La línea de investigación del presente proyecto va articulado con la línea institucional de investigación: línea de pedagogía, medios y mediaciones que buscan llevar a la institución una práctica pedagógica que enriquezcan las experiencias de aula y posibiliten a los estudiantes otras opciones de aprender y compartir, además de conectarse de una manera distinta al conocimiento.

Bajo la línea de la Facultad de Ciencias de la Educación, Pedagogías, Didácticas e Infancia, se hará relevancia al espacio de la didáctica y cómo esta permite el llevar a cabo experiencias pedagógicas que desde las propuestas de aula integren la lúdica y el juego como eje constructor no solo de conocimiento, sino de cambios de actitud significativos que favorezcan el desarrollo de relaciones interpersonales que reflejen valores como la tolerancia y el respeto entre pares.

Como técnica de investigación se apropiará de la observación como elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Gran parte del acervo de conocimientos que constituye la ciencia ha sido lograda mediante la observación. Es el examen atento de los diferentes aspectos de un fenómeno a fin de estudiar sus características y comportamiento dentro del medio en donde se desenvuelve éste. La observación directa de un fenómeno que ayuda a realizar el planteamiento adecuado de la problemática a estudiar. Adicionalmente, entre muchas otras ventajas, permite hacer una formulación global de la investigación, incluyendo sus planes, programas, técnicas y herramientas a utilizar.

Entre los diferentes tipos de investigación se pueden mencionar las siguientes: La observación directa, es la inspección que se hace directamente a un fenómeno dentro del medio en que se presenta, a fin de contemplar todos los aspectos inherentes a su comportamiento y características dentro de ese campo. La observación indirecta, es la inspección de un fenómeno sin entrar en contacto con él, sino tratándolo a través de métodos específicos que permitan hacer las observaciones pertinentes de sus características y comportamientos. La observación participativa, es cuando el observador forma parte del fenómeno estudiado y le permite conocer más de cerca las características, conducta y desenvolvimiento del fenómeno en su medio ambiente. La observación no participativa, es aquella en que el observador evita participar en el fenómeno a fin de no impactar su conducta, características y desenvolvimiento.

Una parte importante de este trabajo requiere de momentos de observación directa y participante hacia aquellos alumnos que propician más constantemente estas situaciones, en este caso los estudiantes de primer grado para luego tomar un grupo muestra. La observación tiene como propósito identificar conductas en los estudiantes que están afectando la sana convivencia y el desarrollo de la armonía escolar en diferentes espacios académicos. Los resultados

obtenidos, pueden ser generalizados a toda la población, ya que las situaciones abordadas en el trabajo son típicas de la edad escolar seleccionada para el desarrollo del trabajo.

La población educativa que se pretende atender con el desarrollo del presente proyecto son niños y niñas del grado 1°B de la jornada de la mañana en su mayoría habitantes del sector, se encuentran entre los 6 y 8 años de edad aproximadamente. Muchos de estos estudiantes presentan (N.E.E) Necesidades Educativas Especiales expresadas con dificultades en y para el aprendizaje; también existen uno y hasta tres casos por grupo de estudiantes con trastornos de comportamiento y/o retardos leves. Lo anterior explica el porqué de la extra edad en algunos estudiantes.

Actualmente y en la mayoría de los casos estos niños y niñas se encuentran en proceso de ser diagnosticados, unos cuantos ya tienen diagnóstico y están realizando tratamientos Psiquiátricos, psicológicos y/o neurológicos. Estos estudiantes se benefician del aula de apoyo y el programa de inclusión con el que cuenta la Sede San Isidro.

Es importante tener en cuenta que hay otro porcentaje de estudiantes que son regulares, cuyos desempeños académicos son buenos y cuentan con buen acompañamiento por parte de sus padres y acudientes.

Contrario a lo anterior algunos estudiantes sin tener dificultades cognitivas no son tan afortunados y no cuentan con el acompañamiento por parte de los padres en tareas y actividades académicas propuestas, dejando toda la responsabilidad a la escuela.

La población y muestra del presente proyecto de investigación está dirigido a 30 estudiantes del grado primero B de la Institución Educativa Gilberto Alzate Avendaño, sede San Isidro en la ciudad de Medellín. Ésta muestra fue seleccionada de entre cuatro grupos que cursan el mismo grado por presentar constantes dificultades a nivel de comportamiento y conductas agresivas a la hora de participar en actividades ya sea académicas, deportivas o recreativas.

Se tomará la encuesta como instrumento destinado a obtener información primaria, a partir de un número representativo de individuos de la población seleccionada, para proyectar sus resultados sobre la población objetivo total.

La encuesta es una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones impersonales interesan al investigador. Para ello, a diferencia de la entrevista, se utiliza un listado de preguntas escritas que se entregan a los sujetos, a fin de que las contesten igualmente por escrito. Ese listado se denomina cuestionario. Es impersonal porque el cuestionario no lleve el nombre ni otra identificación de la persona que lo responde, ya que no interesan esos datos. Es una técnica que se puede aplicar a sectores más amplios del universo, de manera mucho más económica que mediante entrevistas. Varios autores llaman cuestionario a la técnica misma. Los mismos u otros, unen en un mismo concepto a la entrevista y al cuestionario, denominándolo encuesta, debido a que en los dos casos se trata de obtener datos de personas que tienen alguna relación con el problema que es materia de investigación.

Para este caso en particular el cuestionario de preguntas o encuesta es escrita y consistirá en un documento con un listado de preguntas, las cuales van dirigidas al grupo muestra, docentes y padres de familia. Al obtener una muestra y hacer las encuestas al número de personas que ésta indica, se puede obtener información precisa, sin necesidad de tener que encuestar a toda la población o universo. La principal ventaja del uso de la encuesta es que, dependiendo de la profundidad de la misma, se pueden obtener datos muy precisos con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación.

A continuación se relacionan las encuestas que se aplicaron a docentes, padres de familia y estudiantes para diagnosticar el estado inicial de la investigación.

Encuesta a docentes



INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO

(SECCIÓN SAN ISIDRO)

ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA

PROYECTO: Juegos tradicionales psicomotrices, como estrategia didáctica para disminuir conductas agresivas.

Respetados Docentes: Agradecemos su colaboración al contestar la siguiente encuesta con total exactitud.

Marque con una X la respuesta de acuerdo con su criterio

Tabla 1. Encuesta a docentes

CUESTIONARIO DE PREGUNTAS	Siempre	Algunas veces	Nunca
1. ¿Los padres acogen las sugerencias que dan los maestros cuando su hijo presenta comportamientos agresivos?			
2. ¿Los estudiantes utilizan patadas, puños y palabras soeces en sus juegos?			
3. ¿Observa que los estudiantes al ver pelear se divierten?			
4. ¿Los estudiantes usan el diálogo para la solucionar problemas que se presentan en la clase?			
5. ¿Considera usted que la práctica de juegos tradicionales psicomotrices pueden contribuir a mejorar las conductas agresivas de los estudiantes?			
6. ¿Ha implementado usted como docente la solución de conflictos entre los estudiantes a través del juego?			
7. ¿Los estudiantes han participado en la solución de conflictos a través de los juegos tradicionales psicomotrices?			
8. ¿Los estudiantes utilizan el diálogo para solucionar sus diferencias o problemas?			
9. ¿Los estudiantes siguen con facilidad las instrucciones de los juegos y acatan sus normas?			
10. ¿Le gustaría que sus estudiantes participaran de actividades que contribuyeran al mejoramiento de la convivencia escolar?			

Fuente: Elaboración propia (2016)

Encuesta a padres de familia



INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO

(SECCIÓN SAN ISIDRO)

ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA

PROYECTO: Juegos tradicionales psicomotrices, como estrategia didáctica para disminuir conductas agresivas.

Respetados Padres de familia: Agradecemos su colaboración al contestar la siguiente encuesta con total exactitud. Marque con una X la respuesta de acuerdo con su criterio

Tabla 2. Propuesta de encuesta a padres de familia

CUESTIONARIO DE PREGUNTAS	Siempre	Algunas veces	Nunca
1. ¿Su hijo/a conoce el manual de convivencia de la institución?			
2. ¿Su hijo/a informa con facilidad a los docentes cuando recibe maltrato de sus compañeros?			
3. ¿Su hijo/a utiliza palabras soeces cuando es golpeado accidentalmente?			
4. ¿Su hijo/a pasa mucho tiempo viendo televisión o en aparatos electrónicos?			
5. ¿Observa que su hijo/a al ver peleas entre compañeros se divierte?			
6. ¿La institución brinda espacios para que los problemas o conflictos sean resueltos entre estudiantes?			
7. ¿Con que frecuencia ve a su hijo/a participar de juegos o actividades lúdicas?			
8. ¿Su hijo/a muestra interés por la práctica de juegos tradicionales como el trompo, saltar la cuerda, ponchado, etc.?			
9. ¿Qué tan a menudo usted participa de los juegos de su hijo/a?			
10. ¿Le gustaría que su hijo/a participe de actividades que contribuyeran al mejoramiento de la convivencia escolar?			

Fuente: Elaboración propia (2016)

Encuesta a estudiantes



INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO

(SECCIÓN SAN ISIDRO)

ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA

PROYECTO: Juegos tradicionales psicomotrices, como estrategia didáctica para disminuir conductas agresivas.

Respetados Estudiantes: Agradecemos su colaboración al contestar la siguiente encuesta con total exactitud.

Marque con una X la respuesta de acuerdo con su criterio

Tabla 3. Propuesta de encuesta a estudiantes

CUESTIONARIO DE PREGUNTAS	Siempre	Algunas veces	Nunca
1. ¿Cumples con las normas o acuerdos establecidos en el manual de convivencia?			
2. ¿Cuando ves que hay conflicto entre compañeros le informas a tu profesora?			
3. ¿Pasas mucho tiempo viendo TV o utilizando aparatos electrónicos?			
4. ¿Te gusta participar de juegos y actividades lúdicas con tus compañeros de clase?			
5. ¿Se presentan peleas y discusiones con tus compañeros cuando juegas con ellos?			
6. ¿Te cuesta seguir las instrucciones y respetar las normas de los juegos?			
7. ¿Has practicado juegos tradicionales como el trompo, saltar la cuerda y ponchado?			
8. ¿Tus padres te han enseñado la práctica de algunos juegos tradicionales?			
9. ¿Con que frecuencia practicas juegos tradicionales con tus compañeros?			
10. ¿Te gustaría participar de actividades que contribuyeran al mejoramiento de la convivencia escolar?			

Fuente: Elaboración propia (2016)

Análisis de la información

Después de aplicar y de recoger la información suministrada por los maestros, padres de familia y los estudiantes se procede a tabular los resultados, elaborando así las correspondientes tablas y gráficas, que se podrán encontrar en ANEXOS.

Diagnóstico

Una vez sean recolectados los datos se puede ahondar ahora en un diagnostico donde se observar un nivel de agresividad en los estudiantes, que efectivamente se revela en la escuela, en algunas ocasiones les cuesta seguir instrucciones de actividades o juegos generando poca armonía dentro del entorno escolar, aspecto que se va haciendo cada vez más difícil de manejar ya que estas conductas van siendo aprendidas por otros alumnos. Es relevante que el grupo requiere de estrategias que ayuden a canalizar estas manifestaciones agresivas mediante actividades lúdicas pedagógicas que les ayuden a fortalecer las relaciones interpersonales, a aumentar su autoestima y a mantener un ambiente tranquilo dentro de la escuela; favoreciendo de igual manera su ser integral. Se destaca los juegos tradicionales como una oportunidad para brindar a los niños la posibilidad de vencer sus propios retos, de compartir y aprender del otro; creando otras alternativas de juegos y acercándolos un poco más a sus abuelos y a sus padres.

CAPITULO 4

JUGANDO COMO LOS ABUELOS

El proyecto a intervenir requiere de la realización de una propuesta de intervención que se llevará con la aplicación de talleres recreativos y lúdicos que involucren los juegos tradicionales, los cuales han ido pasando de generación en generación, pero que hoy en día están en vía de extinción por las nuevas tendencias de nuestros niños para ocupar el tiempo libre; estos talleres van encaminados a minimizar las conductas agresivas que se observan en los niños de dicha Institución.

Partiendo de lo anterior se puede observar que en la actualidad los niños y jóvenes se ven enfrentados a nuevos estilos de vidas y tendencias que les impone la sociedad y los medios masivos de comunicación; los niños se ven cada día expuestos a observar situaciones agresivas y violentas tanto en sus entornos familiares como a través de imágenes que reciben de los video juegos, películas, telenovelas, noticieros, entre otros. De igual manera los niños de la Institución Educativa Gilberto Avendaño sede San Isidro han asimilado estas conductas y esto los ha llevado a vivenciar conflictos en los descansos y en otros momentos de la jornada estudiantil, por esto nuestras investigaciones nos han llevado a proponer cuatro talleres recreativos y lúdicos que inviten al niño a fortalecer aspectos tan importantes como lo es la convivencia, la capacidad para resolver situaciones con el otro, la tolerancia, el respeto por la diferencia, sensibilizarlos para que asuman con serenidad las derrotas y triunfos y esto se realizara aprovechando un recurso importante como lo son los juegos tradicionales y de esta manera que tengan otra alternativas de actividad para los momentos libres al compartir con familiares y amigos.

Es así como se hace una propuesta de talleres lúdicos pedagógicos, en marcados en los juegos tradicionales; con objetivos viables para poder minimizar las conductas agresivas y de

intolerancia en los estudiantes del grado 1° de la sede San Isidro; destacándose como objetivo principal el poder canalizar a través de los juegos tradicionales las conductas agresivas que se dan en los estudiantes de la básica de la Institución.

También los talleres permitirán la apropiación de otros objetivos más específicos como es el poder sensibilizar a los estudiantes del grado primero hacia el conocimiento y práctica de juegos tradicionales psicomotrices y motivarlos en el aprendizaje de estos para rescatar los valores de convivencia escolar. Estimular actitudes de tolerancia y respeto entre ellos mediante la participación de estos juegos.

Ahora se hace mención a los contenidos de los talleres, los cuales van ligados con los objetivos en busca de mejorar la convivencia, las relaciones interpersonales y sobre todo el ambiente escolar.

- Taller de Integración
- Taller de tolerancia y respeto.
- Taller de convivencia.
- Taller para jugar y ser feliz.

Tabla 4. Taller N°1

Taller de integración.

 <p>Los Libertadores Fundación Universitaria FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN</p>	 <p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO (SECCIÓN SAN ISIDRO)</p>
<p>ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA JUEGOS Y RONDAS TRADICIONALES PSICOMOTRICES FECHA: Abril 18 y 25 de 2016. DURACION: 4 horas</p>	
<p>PROYECTO: Juegos tradicionales psicomotrices, como estrategia didáctica para disminuir conductas agresivas.</p>	
<p>RESPONSABLES: Evelin Bustamante, Omar Castrillón y Marisol López.</p>	
<p>DESCRIPCIÓN GENERAL: Este taller lúdico y recreativo requiere de un espacio abierto y amplio como lo es el auditorio de la escuela, las rondas y juegos tradicionales que se desarrollarán permitirán, no solo el hecho de conocerlos sino también el despliegue de habilidades psicomotrices en cada niño, además tendrán la oportunidad de ejercitar el dominio y control de las emociones, asumiendo con serenidad los juegos, el perder o ganar.</p>	
<p>POBLACIÓN: El taller se realizará con el grado primero "B" de la Institución Gilberto Alzate Avendaño, Sede San Isidro, el cual consta de 30 alumnos entre los 6 y 8 años de edad.</p>	
<p>OBJETIVO: Promover la participación de los niños en los juegos tradicionales psicomotrices como mecanismo para estimular actitudes de tolerancia y respeto entre ellos.</p>	
<p>METODOLOGÍA: Para iniciar el taller se realizará una ronda que sintonizará al grupo con las actividades a realizar, se les motivará y se darán las instrucciones para las actividades. Durante el taller los niños podrán desplegar toda la energía y vivacidad que poseen a través de los juegos tradicionales que les permitan movimientos como: correr, cantar, saltar, entre otros.</p>	
<p>ACTIVIDADES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Rondas: “Cuqui-Cucana” y ✓ Salga usted que la quiero ver bailar” ✓ Juego: “Saltar la cuerda” ✓ Juego: “Simón dice” ✓ Juego: "Carrera de Carretillas" 	
<p>RECURSOS FISICOS Y HUMANOS: Espacio libre de obstáculos, cuerdas o lasos, docentes de la especialización pedagogía de la lúdica y estudiantes.</p>	
<p>EVALUACIÓN: La actividad se realizó en el día y la hora prevista, se hace la presentación de los maestros y niños que participarán en la actividad, luego se da inicio a las rondas y juegos; los estudiantes se observan ansiosos, algunos poco receptivos y otros expectantes, a pesar de que la maestra del grupo previamente les había informado sobre esta visita y las actividades que realizarían; luego se fueron llenando de energía y a la mínima oportunidad que tenían se tiraban al piso y buscaban el contacto con el otro; se orientaron las actividades para mantener el orden y así participaron de la ronda y del salto de la cuerda, aunque todos querían ser los primeros en participar, sin embargo debían esperar con paciencia el turno. La mayoría logró integrarse a la actividad, saltar la cuerda y se les daba la oportunidad uno a uno y se animaban entre sí. Les daba mucha satisfacción cuando lograban hacerlo bien.</p>	

Fuente: Creación propia (2016)

A continuación se realiza en formatos de diario de campo un análisis de las actividades propuestas en los talleres lúdico-pedagógicos, con miras a verificar cómo el desarrollo de cada uno de estos afectó a la población seleccionada al momento de la aplicación de dicha estrategia.



Tabla 5. Diario de Campo del taller N° 1

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA FUNDACIÓN UNIVVERSITARIA LOS LIBERTADORES DIARIO DE CAMPO- TALLERES	
 Los Libertadores Fundación Universitaria FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN	 INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO (SECCIÓN SAN ISIDRO)
GRUPO OBSERVADO: 30 estudiantes del Grado 1°B	
LUGAR DE OBSERVACIÓN: I.E Gilberto Alzate Avendaño, sede San Isidro	
TIEMPO DE LA OBSERVACIÓN: 2 sesiones, cada una de 2 horas	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Se invitó a los estudiantes a disfrutar de un espacio nuevo para ellos donde se involucró a los mismos en la participación y aprendizaje de juegos tradicionales psicomotrices como un pretexto para la integración y mitigación de conductas airadas o agresivas, sin dejar de lado la ejercitación de la memoria auditiva con el aprendizaje de las letras de las rondas y los movimientos que les acompañaban. Para este taller se usaron principalmente las rondas y juego entre pares.	
FECHA: Abril 18 y 25 de 2016.	
DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN: Inicialmente los estudiantes mostraron diferentes actitudes como negativas, reacias o pasivas hacia la participación de la actividad, aunque ya se les había motivado al respecto. Para algunos fue difícil el aprendizaje de las rondas y el seguimiento de la instrucciones y reglas del juego, otros se dispersaron y querían salir de la actividad, pero la mayoría se interesó y cada vez participaban más y mejor. Una de las actividades que más les llamó la atención fue la de saltar la cuerda.	
COMENTARIOS DEL OBSERVADOR: Aunque al principio fue difícil, se logró trabajar en los dos encuentros el taller completamente. Poco a poco los estudiantes se fueron integrando y se disponían cada vez más al trabajo. Es importante reconocer que esta actividad del primer taller se logró iniciar la sensibilización, conocimiento y promoción de la participación de los niños en los juegos tradicionales psicomotrices y se evidenció que estas actividades les fueron muy llamativas, consiguiendo estimular relaciones positivas entre pares, la integración y además de iniciar procesos lúdicos de convivencia y respeto entre ellos.	
RECOMENDACIONES: Continuar con el desarrollo de la propuesta de talleres planteada, debido a que desde la primera sesión de trabajo se evidenciaron en los estudiantes cambios de comportamiento positivos, generando mejores ambientes de trabajo en la institución.	

Fuente: Creación propia (2016)



Tabla 6. Taller N°2

Taller de tolerancia y respeto.

 <p>Los Libertadores Fundación Universitaria FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN</p>	 <p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO (SECCIÓN SAN ISIDRO)</p>
<p>ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA JUEGOS Y RONDAS TRADICIONALES PSICOMOTRICES FECHA: Mayo 2 y 16 de 2016 DURACION: 4 horas</p>	
<p>PROYECTO: Juegos tradicionales psicomotrices, como estrategia didáctica para disminuir conductas agresivas.</p>	
<p>RESPONSABLES: Evelin Bustamante, Omar Castrillón y Marisol López.</p>	
<p>DESCRIPCIÓN GENERAL: El diseño de este taller está encaminado a estimular la comunicación, gestual y verbal mediante rondas y juegos corporales permitiendo que exploren múltiples posibilidades para comunicarse y así mejorar las relaciones entre ellos.</p>	
<p>POBLACIÓN: El taller se realizará con el grado primero "B" de la Institución Gilberto Alzate Avendaño, Sede San Isidro, el cual consta de 30 alumnos entre los 6 y 8 años de edad.</p>	
<p>OBJETIVO: Recuperar y reconocer las reglas de diferentes juegos tradicionales psicomotrices como mecanismo de autocontrol y cuidado personal.</p>	
<p>METODOLOGÍA: Se inicia con un juego en donde cada niño será invitando a realizar todas las actividades lúdicas y de movimiento. Para este taller los alumnos exploraran las diversas formas de comunicación con sus compañeros. Durante las actividades se buscaran mecanismos de participación en donde puedan desarrollar la atención, la escucha y respeto por cada uno de los compañeros. Se finalizará con uno de los juegos tradicionales más conocidos como lo es la Golosa, se explicará la forma en que se juega y las reglas a tener en cuenta en el momento de jugarla.</p>	
<p>ACTIVIDADES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Juego: " Materile" ✓ Juego: "Que pase el rey" ✓ Juego: "Ponchado" ✓ Juego: "Pase la bola" ✓ Juego: " La Golosa " 	
<p>RECURSOS FISICOS Y HUMANOS: Espacio libre de obstáculos, cinta de enmascarar o tizas, piedritas o tapitas con plastilina, pelota, docentes de la especialización pedagogía de la lúdica y estudiantes.</p>	
<p>EVALUACIÓN: El taller se llevó a cabo en el lugar y hora prevista, los niños se muestran entusiasmados, y los maestros con el ánimo para dirigir la actividad. Al jugar "Materile" los estudiantes, se muestran curiosos y aportan ideas para enriquecer el juego. En la golosa todos quieren participar y se esfuerzan para hacerlo bien, sin embargo deben esperar el turno y acoger las reglas que requiere el juego.</p> <p>Con este taller se continua desarrollando el primer contenido de la propuesta y afianzando cada vez más y por medio de los juegos tradicionales el canalizar conductas agresivas mediadas por el conocimiento e interiorización de las reglas, tiempos, espera de turnos y uso adecuado de materiales para la participación en los juegos tradicionales propuestos.</p>	

Fuente: Creación propia (2016)

Tabla 7. Diario de Campo del taller N° 2

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA FUNDACIÓN UNIVVERSITARIA LOS LIBERTADORES DIARIO DE CAMPO- TALLERES	
 Los Libertadores Fundación Universitaria FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN	 INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO (SECCIÓN SAN ISIDRO)
GRUPO OBSERVADO: 30 estudiantes del Grado 1ºB	
LUGAR DE OBSERVACIÓN: I.E Gilberto Alzate Avendaño, sede San Isidro	
TIEMPO DE LA OBSERVACIÓN: 2 sesiones, cada una de 2 horas	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Se inició con un juego en donde cada niño fue invitando a realizar actividades lúdicas y de movimiento. A través del juego Materile se estimuló las diversas formas de comunicación con sus compañeros. Cada actividad estaba diseñada con el ánimo de cultivar el respeto y la tolerancia entre ellos, por esto se hizo énfasis en la escucha y el cuidado de cada uno de los compañeros. Se finaliza con uno de los juegos tradicionales más conocidos como lo es la Golosa, dando con claridad las reglas que se requiere para este juego.	
FECHA: Mayo 2 y 16 de 2016	
DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN: Durante el taller los estudiantes se mostraron entusiasmados, la participación fue muy buena por parte de ellos, sin embargo al iniciar se hizo nuevamente evidente la ausencia de límites en algunos de ellos, tanto en relación consigo mismo, como al tener contacto con sus compañeros; costándoles un poco más esperar el turno, realizar una juego sin tirarse al suelo fuertemente o chocar a sus compañeros; finalmente lograron asumir los juegos con mayor tranquilidad y se pudo establecer el orden y la armonía logrando disfrutar del taller. Los alumnos que mostraron al inicio comportamientos que afectaban la armonía del grupo, siempre buscaban el contacto con los maestros que acompañábamos y se fueron observando más serenos en la medida que se les estimulaba y se les daba las indicaciones con autoridad y con cariño. De esta manera se acomodaron y lograron respetar los turnos, a sus compañeros y finalmente lograron compartir con todos.	
COMENTARIOS DEL OBSERVADOR: La actividad fue disfrutada al máximo tanto por los estudiantes como por los maestros, todos reflejaban el gusto por cantar, moverse y compartir. Fue una experiencia enriquecedora para ambas partes.	
RECOMENDACIONES: Se recomienda seguir facilitando espacios lúdicos pedagógicos, participando de los juegos tradicionales, ya que aún los niños los disfrutaban y se convierten en una oportunidad para compartir y crecer como personas sensibles y armoniosas.	



Fuente: Creación propia (2016)

Tabla 8. Taller N°3

Taller de convivencia.

 <p>Los Libertadores Fundación Universitaria FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN</p>	 <p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO (SECCIÓN SAN ISIDRO)</p>
<p>ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA JUEGOS Y RONDAS TRADICIONALES PSICOMOTRICES FECHA: Mayo 23y 27de 2016 DURACION: 4 horas</p>	
<p>PROYECTO: Juegos tradicionales psicomotrices, como estrategia didáctica para disminuir conductas agresivas.</p>	
<p>RESPONSABLES: Evelin Bustamante, Omar Castrillón y Marisol López.</p>	
<p>DESCRIPCIÓN GENERAL: El diseño de este taller está encaminado a despertar y motivar a los niños a compartir alegremente y con tranquilidad de juegos, en los que a la vez desarrollaran habilidades que les permitirán aumentar su voluntad y seguridad, experimentando y perfeccionando sus propias técnicas en estos juegos tradicionales como: el trompo, el yoyo, catapis, entre otros.</p>	
<p>POBLACIÓN: El taller se realizará con el grado primero "B" de la Institución Gilberto Alzate Avendaño, Sede San Isidro, el cual consta de 30 alumnos entre los 6 y 8 años de edad.</p>	
<p>OBJETIVO: Valorarlos juegos tradicionales psicomotrices como una actividad de disfrute, no de índole agresivo ni violento.</p>	
<p>METODOLOGÍA: Se inician las actividades con un juego de integración que continuará afianzando la atención, la escucha y respeto por cada uno de los compañeros, luego los niños recibirán un regalo una canasta con trompos, yoyos, pirinolas, canicas y varios catapis. Se invitará a los estudiantes para que interactúen con estos objetos y los conozcan, luego participarán de un carrusel que será la actividad lúdica central. Cada niño podrá experimentar con estos elementos, igualmente podrán despertar interés por uno de ellos, y llevar a sus casas y barrios estos juegos, que de alguna manera ayudan a superar sus propias metas y a desarrollar la voluntad y seguridad en sí mismos.</p>	
<p>ACTIVIDADES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Juego: " Buenos días, Buenos días" ✓ Carrusel de Juegos dirigido con objetos como: trompos, yoyos, pirinolas, canicas y catapis. 	
<p>RECURSOS FISICOS Y HUMANOS: Canastas, yoyos, catapis, trompos, pirinolas, canicas, docentes de la especialización pedagogía de la lúdica y estudiantes.</p>	
<p>EVALUACIÓN: El taller se llevó acabo cumpliendo lo destinado con respecto a la fecha y tiempo. La actividad se desarrolló en el auditorio de la institución y allí nos encontramos reunidos para participar de una ronda y de un carrusel que incluía diversos juegos tradicionales como los trompos, yoyos, pirinolas, canicas y catapis. Este momento fue emocionante ya que los estudiantes se veían radiantes y felices, exploraron cada uno de los elementos que se tenían a su disposición, y cada uno se fue identificando con uno de estos juegos; la mayoría de niños se inclinaron por el trompo y las niñas por los yoyos, una minoría de alumnos se interesó por los catapis y las pirinolas. Se observaron durante la actividad, serenos y atentos a la explicación de los profesores acerca de cómo usar los diferentes elementos, pedían ayuda cuando la necesitaban y disfrutaban compartiendo las habilidades o enseñándole al otro. En esta actividad reino la paz y se notaba una armonía en el grupo. En general en este taller del primer contenido propuesto se hace más evidente la recuperación y reconocimiento de las reglas de los diferentes juegos tradicionales, ya que se observa el inicio de actitudes de autocontrol y cuidado personal al momento de participar de las actividades propuestas.</p>	
<p>Fuente: Creación propia (2016)</p>	


Tabla 9. Diario de Campo taller N° 3

<p style="text-align: center;">INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA FUNDACIÓN UNIVVERSITARIA LOS LIBERTADORES DIARIO DE CAMPO- TALLERES</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Los Libertadores Fundación Universitaria FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO (SECCIÓN SAN ISIDRO)</p> </div> </div>	
GRUPO OBSERVADO: Grado 1ºB	
LUGAR DE OBSERVACIÓN: I.E Gilberto Alzate Avendaño, sede San Isidro	
TIEMPO DE LA OBSERVACIÓN: 2 sesiones, cada una de 2 horas	
<p>DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: La primera sesión se inició con una ronda de aprestamiento e indicaciones generales; Luego se inició el juego de” buenos días, buenos días. La segunda sesión se les entrego una canasta con trompos, yoyos, canicas, catapis y pirinolas a cada una de las cuatro bases establecidas, ellos escogieron sus elementos de acuerdo a sus intereses y se dedicaron a jugar, compartiendo, interactuando e intercambiando juegos con todos sus compañeros.</p>	
FECHA: Mayo 23 y 27 de 2016	
<p>DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN: El juego de buenos días, buenos días permite la integración e interacción de todos los estudiantes del grupo afianzando en ellos la atención, la escucha y el respeto de cada uno de ellos. El carrusel de juegos afianza en ellos el acato de las normas por medio de las reglas establecidas para cada uno de los juegos, reglas que hacen respetar cuando uno de ellos no la respeta.</p>	
<p>COMENTARIOS DEL OBSERVADOR: Se logró con estos dos talleres mejorar en la interrelación entre los estudiantes del grado primero B y empezar con la disminución de las conductas agresivas entre ellos. Se evidencia que hay muchos niños con necesidades educativas especiales en este grado, que de alguna manera dificultan la acción pedagógica.</p>	
<p>RECOMENDACIONES: Se deben implementar con más frecuencia estos juegos y actividades, no solo en primero B, sino en toda la institución educativa.</p>	

Fuente: Creación propia (2016)

Tabla 10. Taller N°4



Taller para jugar y ser feliz.

 <p>Los Libertadores Fundación Universitaria FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN</p>	 <p>INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO (SECCIÓN SAN ISIDRO)</p>
<p>ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA JUEGOS Y RONDAS TRADICIONALES PSICOMOTRICES FECHA: Junio 3 y Julio 8 de 2016 DURACION: 4 horas</p>	
<p>PROYECTO: Juegos tradicionales psicomotrices, como estrategia didáctica para disminuir conductas agresivas. RESPONSABLES: Evelin Bustamante, Omar Castrillón y Marisol López.</p>	
<p>DESCRIPCIÓN GENERAL: Este taller lúdico y recreativo requiere de un espacio abierto y amplio como lo es el auditorio de la escuela, las rondas y juegos tradicionales que se desarrollarán permitirán, no solo el hecho de conocerlos sino también el despliegue de habilidades psicomotrices en cada niño, además tendrán la oportunidad de ejercitar el dominio y control de las emociones, asumiendo con serenidad los juegos, el perder o ganar.</p>	
<p>POBLACIÓN: El taller se realizará con el grado primero "B" de la Institución Gilberto Álzate Avendaño, Sede San Isidro, el cual consta de 30 alumnos entre los 6 y 8 años de edad.</p>	
<p>OBJETIVO: Canalizar a través de los juegos tradicionales las conductas agresivas que se dan en los niños y niñas de la básica de la Institución Educativa Gilberto Álzate Avendaño, sede San Isidro.</p>	
<p>METODOLOGÍA: Para iniciar el taller se realizará una ronda que sintonizará al grupo con las actividades a realizar, se les motivará y se darán las instrucciones para las actividades. Durante el taller los niños podrán desplegar toda la energía y vivacidad que poseen a través de los juegos tradicionales que les permitan movimientos como: correr y saltar, entre otros.</p>	
<p>ACTIVIDADES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Introducción e indicaciones para el desarrollo de la actividad. ✓ Desarrollo de las siguientes actividades: ✓ Ronda: “Jugo de limón” ✓ Juego: “Que pase el rey” ✓ Juego: “Ponchado” ✓ Juego: “Pase la bola” ✓ Recogida y despedida 	
<p>RECURSOS FISICOS Y HUMANOS: Espacio libre de obstáculos, cuerdas o lasos, docentes de la especialización pedagogía de la lúdica y estudiantes.</p>	
<p>EVALUACIÓN: La actividad se realizó en el día y la hora prevista, se hace la presentación de los maestros y niños que participarán en la actividad, luego se da inicio a las rondas y juegos; los estudiantes se observan ansiosos, receptivos y expectantes ya que la maestra del grupo previamente les había informado sobre esta visita y las actividades que realizarían; luego se fueron llenando de energía y a la mínima oportunidad que tenían se tiraban al piso y buscaban el contacto con el otro; se orientaron las actividades para mantener el orden y así participaron de la ronda y del salto de la</p>	

cuerda, aunque todos querían ser los primeros en participar, sin embargo debían esperar con paciencia el turno. La mayoría logró integrarse a la actividad, saltar la cuerda y se les daba la oportunidad uno a uno y se animaban entre sí. Les daba mucha satisfacción cuando lograban hacerlo bien. En conclusión y en relación a los objetivos planteados en la propuesta; con el desarrollo del primer taller se logró iniciar la sensibilización, conocimiento y promoción de la participación de los niños en los juegos tradicionales psicomotrices y se evidenció que estas actividades les fueron muy llamativas, consiguiendo estimular relaciones positivas entre pares, la integración y además de iniciar procesos lúdicos de convivencia y respeto entre ellos.

Fuente: Creación propia (2016)

Tabla 11. Diario de Campo del taller N° 4

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA FUNDACIÓN UNIVVERSITARIA LOS LIBERTADORES DIARIO DE CAMPO- TALLERES	
 Los Libertadores Fundación Universitaria FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN	 INSTITUCIÓN EDUCATIVA GILBERTO ALZATE AVENDAÑO (SECCIÓN SAN ISIDRO)
GRUPO OBSERVADO: Grado 1ºB	
LUGAR DE OBSERVACIÓN: I.E Gilberto Alzate Avendaño, sede San Isidro	
TIEMPO DE LA OBSERVACIÓN: 2 sesiones, cada una de 2 horas	
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD: Luego de las indicaciones se desarrollaron las rondas; juego de limón, juego que pase el rey, juego ponchado y juego pase la bola; se conformaron dos grupos teniendo en cuenta la estatura de los estudiantes, luego se realizaron cada uno de los juegos haciendo rotación cada 25 minutos. Cada dos rotaciones sirvieron como receso y descanso de 10 minutos.	
FECHA: Junio 3 y Julio 8 de 2016	
DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN: Estos juegos permitió el despliegue de habilidades psicomotrices, el control de emociones y el aprender a asumir el perder o el ganar con mucha serenidad	
COMENTARIOS DEL OBSERVADOR: Se nota una mejoría en la convivencia y la tolerancia entre la mayoría de los estudiantes del primero B con la implementación de estos juegos. Se evidencia que hay muchos niños con necesidades educativas especiales en este grado, que de alguna manera dificultan la acción pedagógica.	
RECOMENDACIONES: Se deben implementar con más frecuencia estos juegos y actividades, no solo en primero B, sino en toda la institución educativa.	

Fuente: Creación propia (2016)

CAPITULO 5

EL JUEGO ME ENSEÑA A COMPARTIR Y A VALORAR AL OTRO

El proyecto desde sus inicios se apropia de una estrategia lúdico-pedagógica como lo son los juegos y rondas tradicionales psicomotrices que pretenden minimizar las conductas agresivas de los estudiantes de la Institución Educativa Gilberto Alzate Avendaño del grado 1° de la sede San Isidro e impactar de manera positiva en el desarrollo de todas las actividades que se realicen en este espacio académico.

La investigación tiene como objeto transformar el comportamiento y las actitudes violentas que pueden presentar los niños y llevarlos a un estado de tolerancia y valoración del otro utilizando los juegos tradicionales psicomotrices como una herramienta mediatizadora y de control individual y grupal en diferentes situaciones pedagógicas propuestas por la institución.

Con la implementación de esta propuesta de investigación se le ha permitido a los estudiantes la participación, conocimiento y disfrute de espacios lúdico-formativos a los que normalmente no tenían ningún tipo de acceso, se ha logrado generar ambientes donde la expresión y la libertad en el movimiento ha contribuido al compartir y valorar la integridad física del otro y la suya propia, enriqueciendo al mismo tiempo la oportunidad de conocer y aprender rondas, juegos y canciones que no habían escuchado nunca, además de entender que este tipo de juegos están cargados de un valor especial de tradición familiar porque eran los que jugaban sus padres y abuelos.

Se evidencia pues, la gran necesidad que tiene la educación inicial de realizar más actividades lúdicas que generen en los niños la capacidad de leer el mundo de una forma diferente y que por medio del juego construyan y refuercen valores que les permitan cambiar esos comportamientos inadecuados en oportunidades para expresar, ser creativo y valorar al otro.

LISTA DE REFERENCIAS

- Ander, E. (1990). *Repensando la investigación-acción participativa. Comentarios, críticas y sugerencias*, Bilbao: Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco
- Bandura, A. & Richard, W. (1983). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*, Madrid, España: Ed. Alianza.
- Brody, J. (2015, julio, 10). Los efectos de las pantallas en niños y adolescentes. The New York Times. Recuperado de: http://www.nytimes.com/2015/07/10/universal/es/adiccion-a-las-pantallas-comienza-a-afectar-a-ninos-y-adolescentes.html?_r=0
- Caillois, R. (1958). *Teoría de los juegos*. Barcelona, España: Ed. Seix Barral, S.A
- Carrasco, M.A.& González, M.J. (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: Definición y modelos explicativos. *Revista acción psicológica*. Vol. 4, N° 2, pp.7-38
- Delgado, J.& Gutiérrez, J. (1995). *Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales, Análisis del discurso*, Madrid, España: Ed. Síntesis, S.A
- Freud, S. (1933). *Nuevas lecciones introductorias al Psicoanálisis*, Madrid, España: Ed. Alianza.
- Freud, S. (1984). *El malestar en la cultura*, Madrid, España: Ed. Alianza.
- Freud, S. (1985). *Consideraciones de actualidad sobre la guerra y la muerte. Obras Completas*, Madrid, España Tomo 6: Ed. Alianza.
- Guzmán, G., A. Alonso, Y. Pouliquen & E. Sevilla (1994), Las metodologías participativas de investigación: el aporte al desarrollo local endógeno, Instituto de Sociología y Estudios Campesinos, ETSIAM, Córdoba, pp. 310-311.
- Huizinga, J. (1990). *Homo Ludens, El juego y la cultura*, Madrid, España: Ed. Alba.

- Jiménez, C. (1998). *Pedagogía de la Creatividad y de la Lúdica*. Bogotá, Colombia: Cooperativa Editorial del Magisterio. Colección Mesa Redonda.
- Ferreiro, R. (2007). *Estrategias didácticas del aprendizaje cooperativo*. México. Ed.Trillas.
- Lavega, P. (2000). *Juegos y Deportes Populares*. Barcelona, España: Ed. Inde.
- Lodeiro, D.(2001). La violencia simbólica, instrumental y directa en el sistema educativo en los centros escolares: Propuestas de investigación-acción. Universidad Complutense, Madrid.
- Lorenz, K. (1973). *Sobre la agresión: el pretendido mal*, Madrid: Ed. Siglo XXI
- Mandell, R.D. (1986). Historia cultural del deporte. Barcelona, España: Ed. Bellaterra.
- Medina,V. (2000-2013). Guía Infantil, revista virtual: Recuperado de <http://www.guiainfantil.com/educacion/comportamiento/consecuencias.htm>
- Melero, J. (1999).*Conflictividad y violencia en los centros escolares: las distintas teorías sobre la agresividad*, Madrid, España: Siglo XXI
- Ministerio de Educación Nacional. (1984). Fundamentos Generales del Currículo y Marcos Generales de los Programas Curriculares, Editorial del MEN, Bogotá.
- Monroy, A. J. & Sáez Rodríguez, G. (2007) *Historia del Deporte. De la Prehistoria al Renacimiento*, Wanceulen, Sevilla.
- Morales, O. Atención a la primera infancia (2010). Teorías del juego: Recuperado de <http://elmundodelosninnos.blogspot.com.co/2010/07/teorias-del-juego.html>

Oros, L. B, (2008). Promoviendo la serenidad infantil en el contexto escolar.

Experiencias preliminares en una zona de riesgo ambiental. Revista Interdisciplinaria. Centro Interamericano de Investigaciones Psicológicas y Ciencias Afines, Vol. 25, No 002. pp. 181-195.

Palomero, P. José E, & Fernández, D. María R. (2001). La violencia escolar: Un punto de vista global. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, N°41, pp.19-38.

Revista Vinculando, (2009). *Historia y evolución del juego*. Recuperado de Revista Vinculando: http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html

Rillaer, J. (1978). *La agresividad humana*, Barcelona, España: Ed. Herder.

Sánchez, D. & Velandia, O. (2011). La lúdica: Una herramienta didáctica para disminuir las causas que generan agresividad y violencia en los niños de grado primero en el ciclo básica primaria. Universidad de la Amazonía, Florencia- Caquetá.

Tizón, Jorge. L, (1981-1982). Pulsión y representación psicológica: Un intento de delimitación. El Basilisco N°13: Obtenido de <http://www.fgbueno.es/bas/pdf/bas11305.pdf>

Yturralde, E. (2000). Ludica.org, Educación Experimental: Obtenido de <http://www.ludica.org/>

ANEXOS

Tabla 12. Cronograma de actividades**Fuente:** Creación propia (2016)

Actividad	Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio				Julio					Agosto			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4
Reunión de planeación	x																																
Diseño de instrumentos	x																																
Implementación de instrumentos de Investigación		x																															
Aplicación y análisis de instrumentos de Investigación	x	x																															
Elaboración de propuesta de Intervención					x	x																											
Motivación a participar en la propuesta de intervención								x	x																								
Aplicación de la propuesta de intervención														x	x	x	x	x	x	x				x									
Evaluación de propuesta														x	x	x	x	x	x	x				x									
Resultados y recomendaciones de la aplicación de la propuesta de intervención																									x								

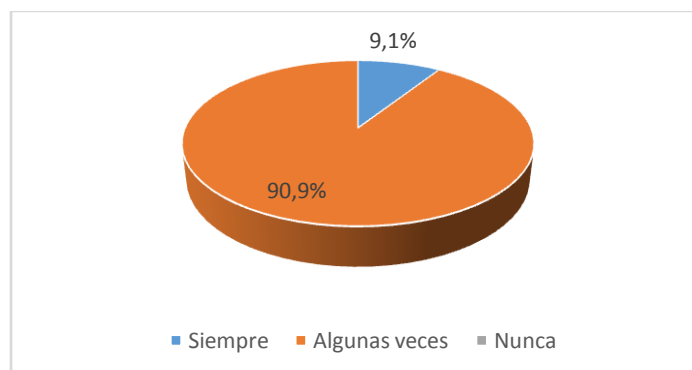
Análisis encuesta a docentes

Tabla 12. Respuesta 1. Encuesta a docentes

1.¿Los padres acogen las sugerencias que dan los maestros cuando su hijo presenta comportamientos agresivos?	Siempre	1	9.1%
	Algunas veces	10	90.9%
	Nunca	0	0%
	TOTAL	11	100%

Fuente: Elaboración propia (2016).

Gráfica 1. Respuesta 1. Encuesta a docentes



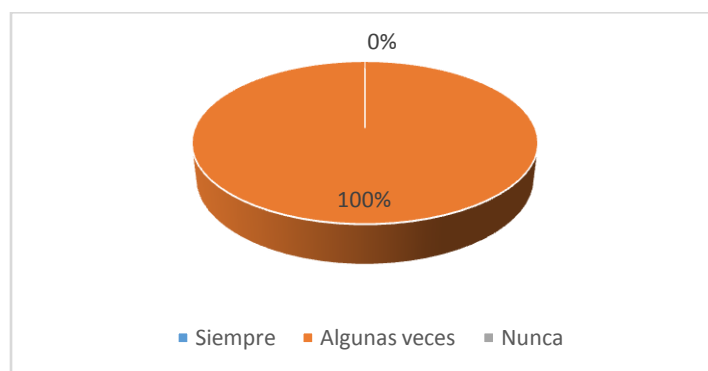
Fuente: Elaboración propia (2016).

Partiendo de la encuesta realizada a los docentes de la institución G.A.A sección San Isidro, se concluye que ellos perciben en un (9.1%) que los padres de familia acogen siempre las sugerencias que se les hacen en cuando los estudiantes cuando presentan comportamientos agresivos y un (90,9%) algunas veces.

Tabla 13.Respuesta 2. Encuesta a docentes

2.¿Los estudiantes utilizan patadas, puños y palabras soeces en sus juegos?	Siempre	0	0%
	Algunas veces	11	100%
	Nunca	0	0%
	TOTAL	11	100%

Fuente: Elaboración propia (2016).

Gráfica 2.Respuesta 2. Encuesta a docentes

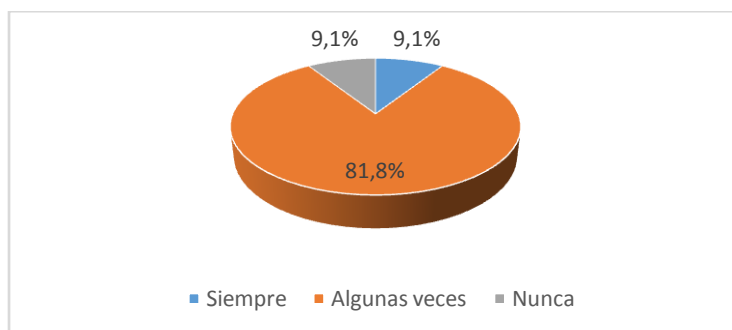
Fuente: Elaboración propia (2016).

En las respuestas dadas por los docentes a la segunda pregunta de la encuesta, se observa que algunas veces el (100%) de los estudiantes utilizan patadas, puños y palabras soeces en sus juegos.

Tabla 15.Respuesta 3. Encuesta a docentes

3.¿Observa que los estudiantes al ver pelear se divierten?	Siempre	1	9.1%
	Algunas veces	9	81.8%
	Nunca	1	9.1%
	TOTAL	11	100%

Fuente: Elaboración propia (2016).

Gráfica 3.Respuesta 3. Encuesta a docentes

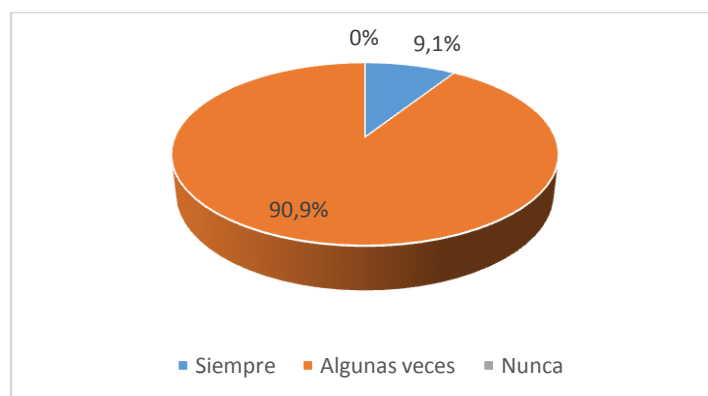
Fuente: Elaboración propia (2016).

En el gráfico se observa que el (9.1%) de los estudiantes siempre se divierten cuando ven una pelea, el (81.8%) algunas veces lo hacen y otro (9.1%) nunca lo hace.

Tabla 16.Respuesta 4. Encuesta a docentes

4.¿Los estudiantes usan el diálogo para la solucionar problemas que se presentan el clase?	Siempre	1	9.1%
	Algunas veces	10	90.9%
	Nunca	0	0%
	TOTAL	11	100%

Fuente: Elaboración propia (2016).

Gráfica 4.Respuesta 4. Encuesta a docentes

Fuente: Elaboración propia (2016).

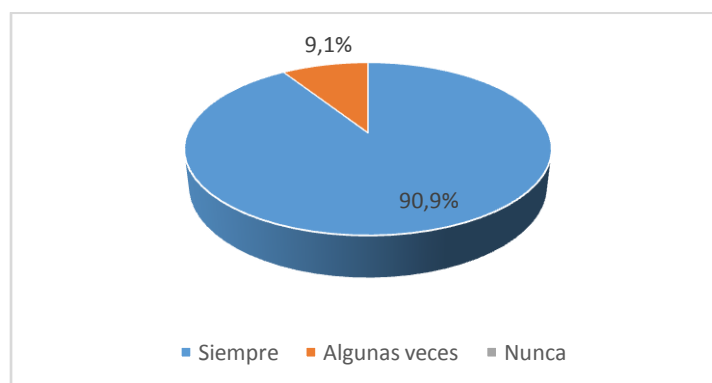
En la pregunta número 4 de la encuesta aplicada a los docentes puede percibirse que el (9.1%) de los estudiantes siempre usan el diálogo para solucionar los problemas que se les presentan en clase, encontramos un alto porcentaje que algunas veces lo hace y según la gráfica es del (90.9%).

Tabla 17. Respuesta 5. Encuesta a docentes

5.¿Considera usted que la práctica de juegos tradicionales psicomotrices pueden contribuir a mejorar las conductas agresivas de los estudiantes?	Siempre	10	90.9%
	Algunas veces	1	9.1%
	Nunca	0	0%
	TOTAL	11	100%

Fuente: Elaboración propia (2016).

Gráfica 5. Respuesta 5. Encuesta a docentes



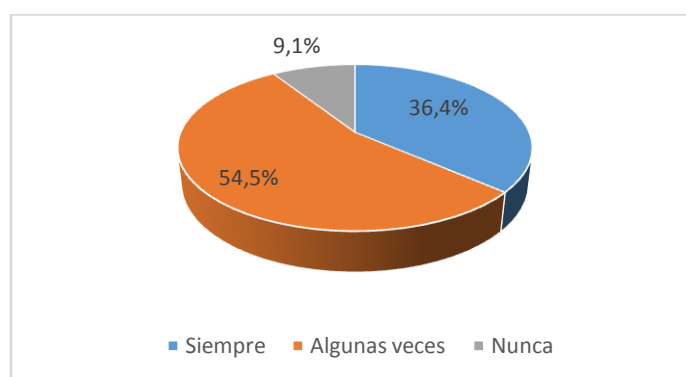
Fuente: Elaboración propia (2016).

En la anterior pregunta se puede evidenciar que los docentes consideran en un (90.9%), que la práctica de juegos tradicionales psicomotrices siempre pueden contribuir a mejorar las conductas agresivas de los estudiantes y en menor porcentaje del (9.1%), consideran que algunas veces contribuiría a mejorar tales conductas.

Tabla 18.Respuesta 6. Encuesta a docentes

6.¿Ha implementado usted como docente la solución de conflictos entre los estudiantes a través del juego?	Siempre	4	36.4%
	Algunas veces	6	54.5%
	Nunca	1	9.1%
	TOTAL	11	100%

Fuente: Elaboración propia (2016).

Gráfica 6.Respuesta 6. Encuesta a docentes

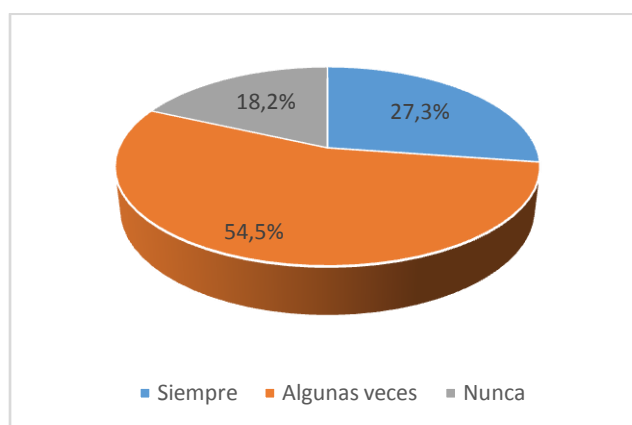
Fuente: Elaboración propia (2016).

Para la pregunta número 6 se puede analizar a través de la gráfica que los docentes de la institución han implementado siempre en un (36.4%) la solución de conflictos entre los estudiantes a través del juego, otros en su gran mayoría y con un (54.5%) algunas veces lo han hecho y los demás con un (9.1%) nunca lo han realizado.

Tabla 19.Respuesta 7. Encuesta a docentes

7.¿Los estudiantes han participado en la solución de conflictos a través de los juegos tradicionales psicomotrices?	Siempre	3	27.3%
	Algunas veces	6	54.5%
	Nunca	2	18.2%
	TOTAL	11	100%

Fuente: Elaboración propia (2016).

Gráfica 7.Respuesta 7. Encuesta a docentes

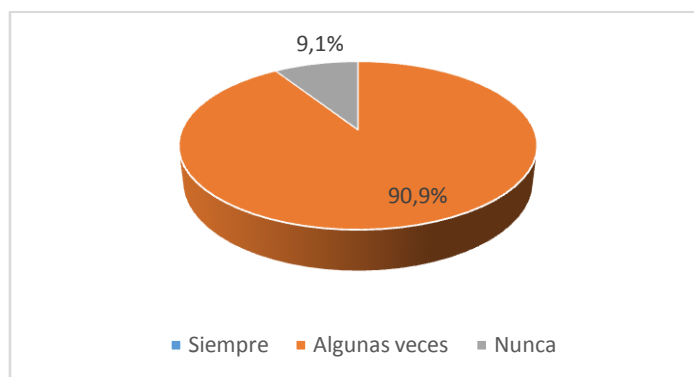
Fuente: Elaboración propia (2016).

A partir de la pregunta realizada a los docentes acerca de con qué frecuencia los estudiantes han participado en la solución de conflictos a través de los juegos tradicionales psicomotrices, se obtuvieron los siguientes porcentajes: en un (27.3%) los profesores consideran que siempre han participado, otros porcentaje dice que algunas veces lo han hecho, el cual se ve reflejado en un (54.5%) y los demás con un (18.2%) aseguran que nunca lo han hecho.

Tabla 20.Respuesta 8. Encuesta a docentes

8. ¿Los estudiantes utilizan el dialogo para solucionar sus diferencias o problemas?	Siempre	0	0%
	Algunas veces	10	90.9%
	Nunca	1	9.1%
	TOTAL	11	100%

Fuente: Elaboración propia (2016).

Gráfica 8. Respuesta 8. Encuesta a docentes

Fuente: Elaboración propia (2016).

En este numeral de la encuesta realizada a los docentes la mayor parte de los encuestados afirma con un (90.9%) que los estudiantes algunas veces utilizan el diálogo para solucionar sus diferencias o problemas y un (9.1%) dice que nunca lo hacen.

Tabla 21. Respuesta 9. Encuesta a docentes

9. ¿Los estudiantes siguen con facilidad las instrucciones de los juegos y acatan sus normas?	Siempre	0	0%
	Algunas veces	11	100%
	Nunca	0	0%
	TOTAL	11	100%

Fuente: Elaboración propia (2016).

Gráfica 9. Respuesta 9. Encuesta a docentes

Fuente: Elaboración propia (2016).

En lo que se refiere al numeral 9, se ve reflejado por parte de los docentes en un (100%) que han observado que algunas veces los estudiantes siguen con facilidad las instrucciones de los juegos y acatan sus normas.

Tabla 22. Respuesta 10. Encuesta a docentes

10. ¿Le gustaría que sus estudiantes participaran de actividades que contribuyeran al mejoramiento de la convivencia escolar?	Siempre	11	100%
	Algunas veces	0	0%
	Nunca	0	0%
	TOTAL	11	100%

Fuente: Elaboración propia (2016).

Gráfica 10. Respuesta 10. Encuesta a docentes

Fuente: Elaboración propia (2016).

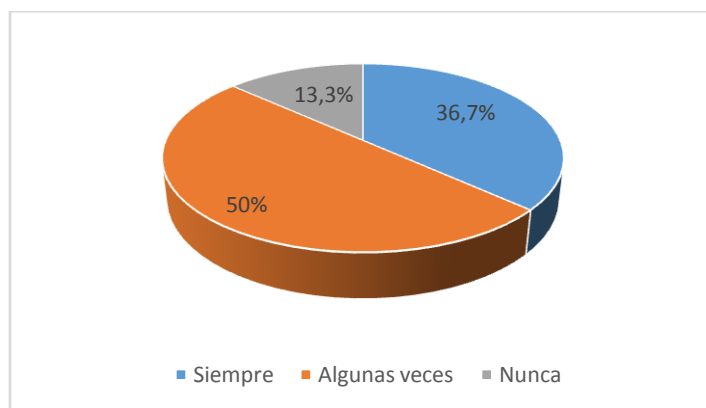
Con relación a la pregunta del numeral 10 acerca de que si a los docentes les gustaría que sus estudiantes participaran de actividades que contribuyeran al mejoramiento de la convivencia escolar, se obtuvo que el promedio de los encuestados responde con un (100%) que siempre estarían de acuerdo con la realización de actividades que favorezcan la armonía y convivencia escolar entre los estudiantes.

Análisis encuesta a padres de familia

Tabla 23. Respuesta 1. Encuesta a padres de familia

1.¿Su hijo/a conoce el manual de convivencia de la institución?	Siempre	11	36.7%
	Algunas veces	15	50%
	Nunca	4	13.3%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Elaboración propia (2016).

Gráfica 11. Respuesta 1. Encuesta a padres de familia

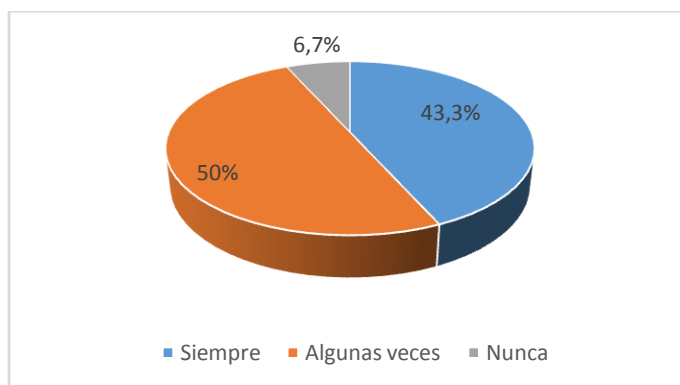
Fuente: Elaboración propia (2016).

En la pregunta realizada a los padres de familia, en donde se indica si su hijo/a conoce el manual de convivencia de la institución; vemos que el (36.7%) de los alumnos si lo conoce, el (50%) de los niños algunas veces han sido conocedores del manual de convivencia, y solo el (13.3%) no lo conoce.

Tabla 24. Respuesta 2. Encuesta a padres de familia

2.¿Su hijo/a informa con facilidad a los docentes cuando recibe maltrato de sus compañeros?	Siempre	13	43.3%
	Algunas veces	15	50%
	Nunca	2	6.7%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Elaboración propia (2016).

Gráfica 12. Respuesta 2. Encuesta a padres de familia

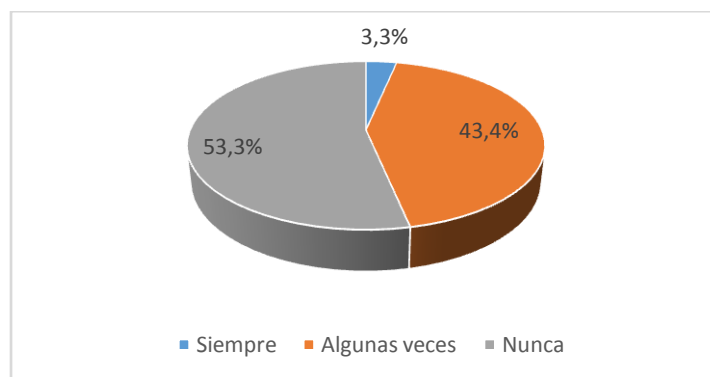
Fuente: Elaboración propia (2016).

El (50%) de los padres de familia expresan la facilidad que tienen sus hijos para informar a los docentes cuando se sienten maltratados o agredidos; el (43%) expresa que algunas veces manifiesta a los maestros cuando se siente maltratado y el (6.7%) de los estudiantes no cuenta a los docentes cuando sus compañeros lo agreden.

Tabla 25. Respuesta 3. Encuesta a padres de familia

3.¿Su hijo/a utiliza palabras soeces cuando es golpeado accidentalmente?	Siempre	1	3.3%
	Algunas veces	13	43.4%
	Nunca	16	53.3%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Elaboración propia (2016).

Gráfica 13. Respuesta 3. Encuesta a padres de familia

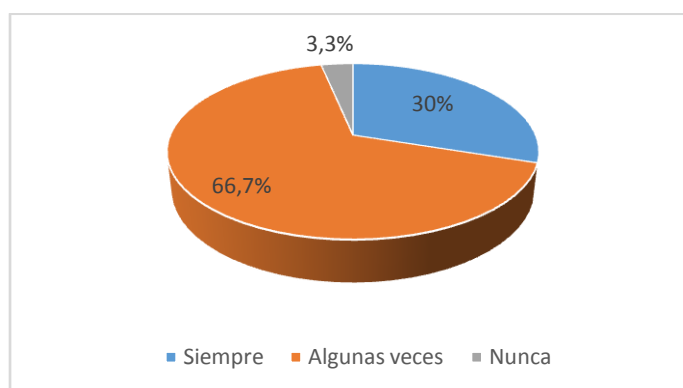
Fuente: Elaboración propia (2016).

Partiendo de la pregunta que se realiza a padres de familia sobre si su hijo responde con palabras soeces cuando es golpeado accidentalmente encontramos que el (53.3%) nunca utiliza palabras soeces, el (43.4%) manifiesta que algunas veces hace uso de estas palabras y solo el (3.3%) siempre responde en forma soez al ser golpeado.

Tabla 26. Respuesta 4. Encuesta a padres de familia

4.¿Su hijo/a pasa mucho tiempo viendo televisión o en aparatos electrónicos?	Siempre	9	30%
	Algunas veces	20	66.7%
	Nunca	1	3.3%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Elaboración propia (2016).

Gráfica 14. Respuesta 4. Encuesta a padres de familia

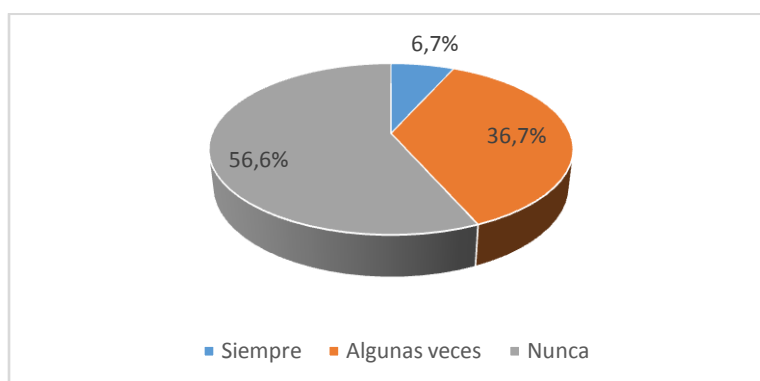
Fuente: Elaboración propia (2016)

En la gráfica 14 podemos observar el tiempo que dedican los niños de dicha institución a ver programas de televisión o en aparatos electrónicos. Es así como el (66.7%) algunas veces ven televisión o están conectados en aparatos electrónicos, el (30%) siempre pasan mucho tiempo al frente de pantallas tecnológicas y solo el (3.3%) nunca pasan mucho tiempo en esta actividad.

Tabla 27. Respuesta 5. Encuesta a padres de familia

5.¿Observa que su hijo/a al ver peleas entre compañeros se divierte?	Siempre	2	6.7%
	Algunas veces	11	36.7%
	Nunca	17	56.6%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Elaboración propia (2016).

Gráfica 15. Respuesta 5. Encuesta a padres de familia

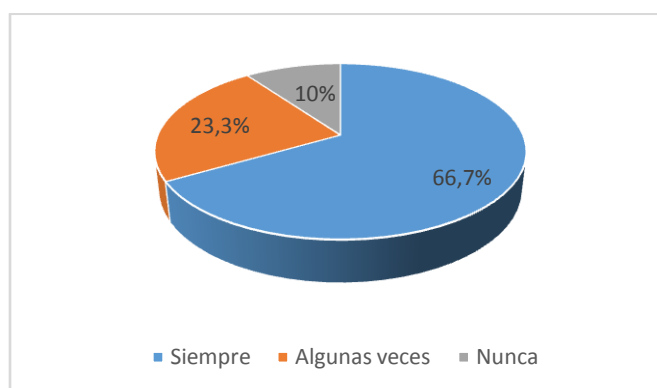
Fuente: Elaboración propia (2016).

Partiendo de la pregunta que se hace a padres de familia sobre si el hijo/a se divierte al ver peleas entre compañeros concluimos que el (56.6%) nunca manifiesta diversión frente a las peleas que se presentan con los compañeros, el (36.7%) de los padres de familia expresan que sus hijos algunas veces lo hacen y el (6.7%) considera que siempre se divierten con las peleas entre compañeros.

Tabla 28. Respuesta 6. Encuesta a padres de familia

6. ¿La institución brinda espacios para que los problemas o conflictos sean resueltos entre estudiantes?	Siempre	20	66.7%
	Algunas veces	7	23.3%
	Nunca	3	10%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Elaboración propia (2016).

Gráfica 16. Respuesta 6. Encuesta a padres de familia

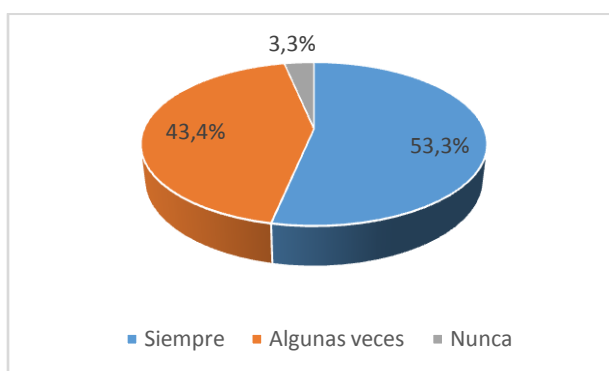
Fuente: Elaboración propia (2016).

En la pregunta que hace referencia a los espacios que brinda la Institución para abordar los problemas o conflictos que se presentan entre los estudiantes observamos que el (66.7%) de los padres afirma que siempre hay espacios para atender dichas situaciones, el (23.3%) considera que algunas veces y el (10%) expresa que nunca se brindan espacios para atender situaciones conflictivas que se dan entre los estudiantes.

Tabla 29. Respuesta 7. Encuesta a padres de familia

7.¿Con que frecuencia ve a su hijo/a participar de juegos o actividades lúdicas?	Siempre	16	53.3%
	Algunas veces	13	43.4%
	Nunca	1	3.3%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Elaboración propia (2016).

Gráfica 17. Respuesta 7. Encuesta a padres de familia

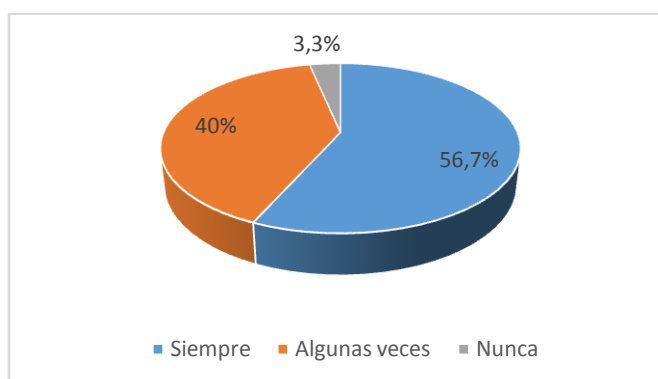
Fuente: Elaboración propia (2016).

El (53.3%) Los padres de familia evidencian que de los niños participan de juegos y de actividades lúdicas, el (43.4%) algunas veces participa y el (3.3%) nunca participa de juegos y de actividades lúdicas.

Tabla 30. Respuesta 8. Encuesta a padres de familia

8. ¿Su hijo/a muestra interés por la práctica de juegos tradicionales como el trompo, saltar la cuerda, ponchado, etc.?	Siempre	17	56.7%
	Algunas veces	12	40%
	Nunca	1	3.3%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Elaboración propia (2016).

Gráfica 18. Respuesta 8. Encuesta a padres de familia

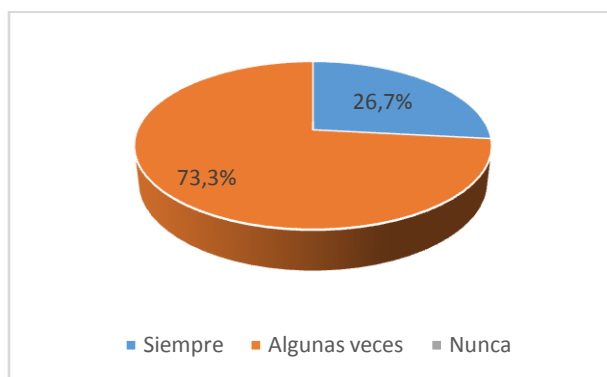
Fuente: Elaboración propia (2016).

En el análisis de la pregunta realizada a los padres de familia si los hijos muestran interés por la práctica de los juegos tradicionales como el trompo, saltar la cuerda, ponchado... observamos que el (56.7%) siempre muestra interés, el (40%) podemos referir que los niños algunas veces muestra interés y solo el (3.3%) nunca se muestra interesado por estos juegos.

Tabla 31. Respuesta 9. Encuesta a padres de familia

9. ¿Qué tan a menudo usted participa de los juegos de su hijo/a?	Siempre	8	26.7%
	Algunas veces	22	73.3%
	Nunca	0	0%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Elaboración propia (2016).

Gráfica 19. Respuesta 9. Encuesta a padres de familia

Fuente: Elaboración propia (2016).

Se observa en la anterior gráfica que el (73.3%) de los padres algunas veces participan de los juegos que realizan sus hijos y el (26.7%) expresan que siempre participan de los juegos con sus hijos.

Tabla 32. Respuesta 10. Encuesta a padres de familia

10.¿Le gustaría que su hijo/a participar de actividades que contribuyeran al mejoramiento de la convivencia escolar?	Siempre	30	100%
	Algunas veces	0	0%
	Nunca	0	0%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Elaboración propia (2016).

Gráfica 20. Respuesta 10. Encuesta a padres de familia

Fuente: Elaboración propia (2016).

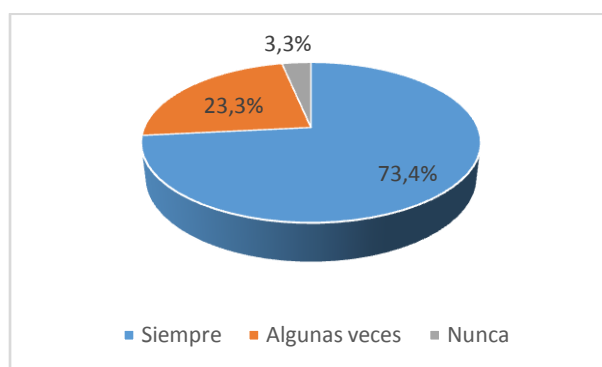
Para la siguiente pregunta, la gráfica deja ver que el (100%) de los padres de familia afirma que les gustaría que su hijo participara de actividades que contribuyan al mejoramiento de la convivencia escolar.

Análisis encuesta a estudiantes

Tabla 33. Respuesta 1. Encuesta a estudiantes

1.¿Cumple con las normas o acuerdos establecidos en el manual de convivencia?	Siempre	22	73.4%
	Algunas veces	7	23.3%
	Nunca	1	3.3%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Elaboración propia (2016).

Gráfica 21. Respuesta 1. Encuesta a estudiantes

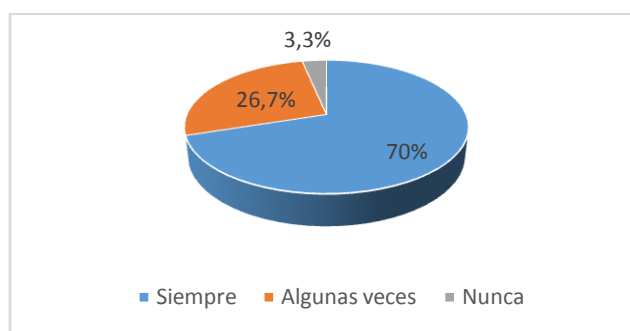
Fuente: Elaboración propia (2016).

En la gráfica se puede ver, según los estudiantes que el (73.4%) siempre cumplen con las normas o acuerdos establecidos en el manual de convivencia y el (23.3%) algunas veces lo hacen y el (3.3%) dice nunca cumplir con las normas o acuerdos establecidos en el manual de convivencia.

Tabla 34. Respuesta 2. Encuesta a estudiantes

2. ¿Cuando ves que hay conflicto entre compañeros le informas a tu profesora?	Siempre	21	70%
	Algunas veces	8	26.7%
	Nunca	1	3.3%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Elaboración propia (2016).

Gráfica 22. Respuesta 2. Encuesta a estudiantes

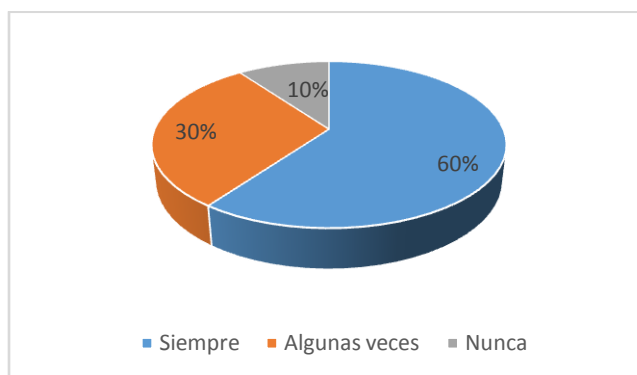
Fuente: Elaboración propia (2016).

Para el numeral 2 de la encuesta a los estudiantes se observa que el(70%) de los estudiantes le informan a la profesora cuando hay conflicto entre compañeros, algunas veces lo informa el (26.7%) de los estudiantes y el (3.3%) de los estudiantes nunca le informan a la profesora cuando hay conflicto entre compañeros.

Tabla 35. Respuesta 3. Encuesta a estudiantes

3. ¿Pasas mucho tiempo viendo TV o utilizando aparatos electrónicos?	Siempre	18	60%
	Algunas veces	9	30%
	Nunca	3	10%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Elaboración propia (2016).

Gráfica 23. Respuesta 3. Encuesta a estudiantes

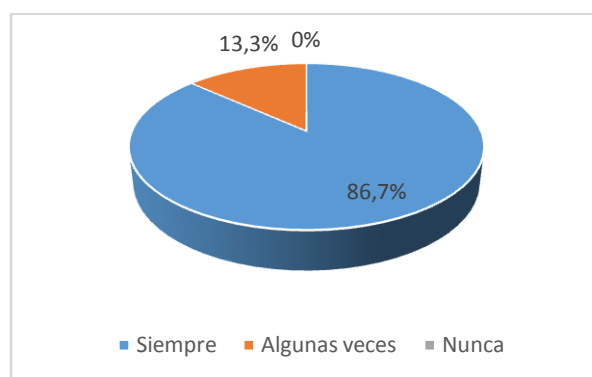
Fuente: Elaboración propia (2016).

Para el numeral 3 se puede apreciar que el (60%) de los estudiantes siempre pasa mucho tiempo viendo TV o utilizando aparatos electrónicos, el (30%) de las estudiantes lo hace algunas veces y el (10%) dice que nunca pasa mucho tiempo viendo TV o utilizando aparatos electrónicos

Tabla 36. Respuesta 4. Encuesta a estudiantes

4.¿Te gusta participar de juegos y actividades lúdicas con tus compañeros de clase?	Siempre	26	86.7%
	Algunas veces	4	13.3%
	Nunca	0	0%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Elaboración propia (2016).

Gráfica 24. Respuesta 4. Encuesta a estudiantes

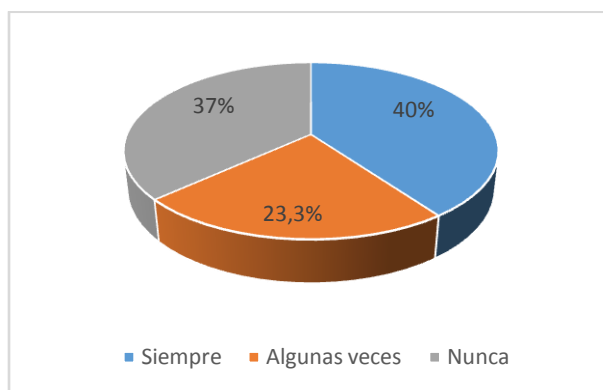
Fuente: Elaboración propia (2016).

En esta gráfica observamos que al (86.7%) de los estudiantes les gusta participar de juegos y actividades lúdicas con sus compañeros de clase y al (13.3%) de los estudiantes algunas veces les gusta participar de juegos y actividades lúdicas con sus compañeros.

Tabla 37. Respuesta 5. Encuesta a estudiantes

5.¿Se presentan peleas y discusiones con tus compañeros cuando juegas con ellos?	Siempre	12	40%
	Algunas veces	7	23.3%
	Nunca	11	36.7%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Elaboración propia (2016).

Gráfica 25. Respuesta 5. Encuesta a estudiantes

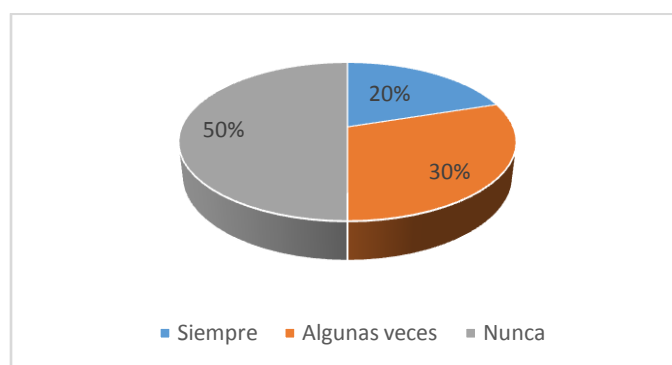
Fuente: Elaboración propia (2016).

En la siguiente se puede evidenciar que el (40%) siempre presentan peleas y discusiones con sus compañeros cuando juega con ellos, el (23.3%) algunas veces presentan peleas y discusiones con sus compañeros cuando juega con ellos y el finalmente podemos observar que el (37%) nunca se presentan peleas y discusiones con sus compañeros cuando juegas con ellos.

Tabla 38. Respuesta 6. Encuesta a estudiantes

6.¿Te cuesta seguir las instrucciones y respetar las normas de los juegos?	Siempre	6	20%
	Algunas veces	9	30%
	Nunca	15	50%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Elaboración propia (2016).

Gráfica 26. Respuesta 6. Encuesta a estudiantes

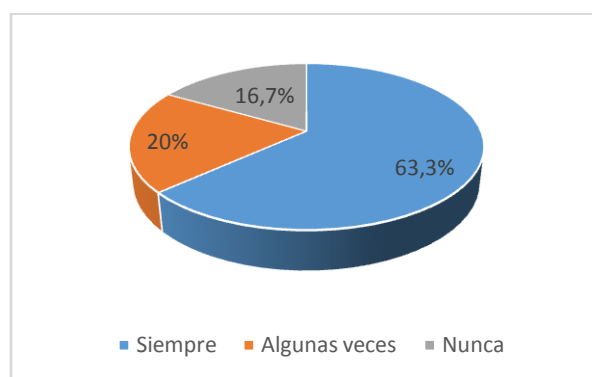
Fuente: Elaboración propia (2016).

Al numeral 6 de la encuesta, se muestra una gráfica que muestra que al (20%) de los estudiantes les cuesta seguir las instrucciones y respetar las normas de los juegos, al (30%) de los estudiantes algunas veces les cuesta y al (50%) de los estudiantes nunca les cuesta seguir las instrucciones y respetar las normas de los juegos.

Tabla 39. Respuesta 7. Encuesta a estudiantes

7. ¿Has practicado juegos tradicionales como el trompo, saltar la cuerda y ponchado?	Siempre	19	63.3%
	Algunas veces	6	20%
	Nunca	5	16.7%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Elaboración propia (2016).

Gráfica 27. Respuesta 7. Encuesta a estudiantes

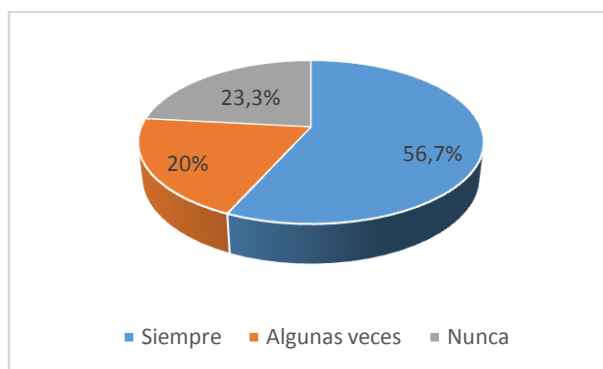
Fuente: Elaboración propia (2016).

En esta gráfica podemos apreciar que el (63.3%) de los estudiantes ha practicado juegos tradicionales como el trompo, saltar la cuerda y ponchado, el (20%) de los estudiantes algunas veces lo ha hecho y el (16.7%) de los estudiantes nunca ha practicado juegos tradicionales como el trompo, saltar la cuerda y ponchado.

Tabla 40. Respuesta 8. Encuesta a estudiantes

8. ¿Tus padres te han enseñado la práctica de algunos juegos tradicionales?	Siempre	17	56.7%
	Algunas veces	6	20%
	Nunca	7	23.3%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Elaboración propia (2016).

Gráfica 28. Respuesta 8. Encuesta a estudiantes

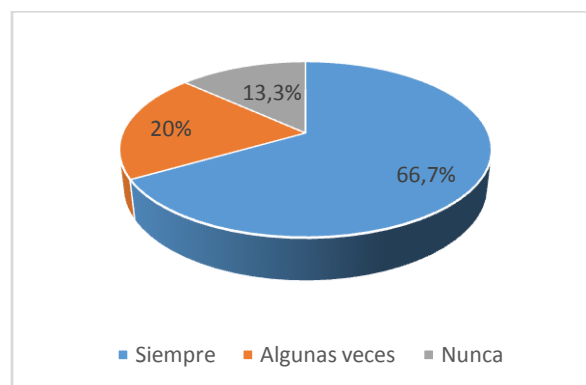
Fuente: Elaboración propia (2016).

En la siguiente gráfica la información recogida obedece a que el (56.7%) de los estudiantes sus padres les han enseñado la práctica de algunos juegos tradicionales, al (20%) de los estudiantes algunas veces sus padres lo han hecho y al (23.3%) de los estudiantes nunca sus padres les han enseñado la práctica de algunos juegos tradicionales.

Tabla 41. Respuesta 9. Encuesta a estudiantes

9. ¿Con que frecuencia practicas juegos tradicionales con tus compañeros?	Siempre	20	66.7%
	Algunas veces	6	20%
	Nunca	4	13.3%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Elaboración propia (2016).

Gráfica 29. Respuesta 9. Encuesta a estudiantes

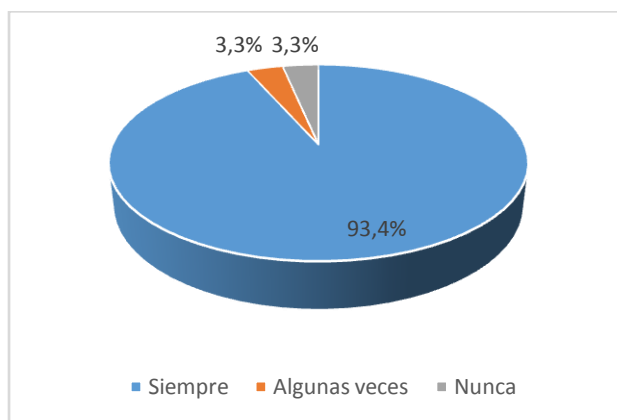
Fuente: Elaboración propia (2016)

Vemos en esta gráfica que el (66.7%) de los estudiantes dicen siempre practicar juegos tradicionales con sus compañeros, que el (20%) lo hace algunas veces y el (13.3%) de los estudiantes nunca practican juegos tradicionales con sus compañeros.

Tabla 42. Respuesta 10. Encuesta a estudiantes

10. ¿Te gustaría participar de actividades que contribuyeran al mejoramiento de la convivencia escolar?	Siempre	28	93.4%
	Algunas veces	1	3.3%
	Nunca	1	3.3%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Elaboración propia (2016).

Gráfica 30. Respuesta 10. Encuesta a estudiantes

Fuente: Elaboración propia (2016).

En el numeral 10 de la encuesta a los estudiantes se puede ver gráficamente que al (93.4%) de los estudiantes les gustaría participar de actividades que contribuyeran al mejoramiento de la convivencia escolar al (3.3%) de los estudiantes algunas veces les gustaría participar de actividades que contribuyeran al mejoramiento de la convivencia escolar y hay otro (3.3%) de los estudiantes que nunca les gustaría participar de estas actividades.

Fotografía 1. Rondas Cuqui-Cucana y Salga usted que la quiero ver bailar



Fuente: Creación propia (2016)

Fotografía 2. Juego de Saltar la cuerda



Fuente: Creación propia (2016)

Fotografía 3. Materile



Fuente: Creación propia (2016)

Fotografía 4. Juego de la Golosa



Fuente: Creación propia (2016)

Fotografía 5. Carrusel de Juegos dirigido con objetos como: trompos, yoyos, pirinolas, canicas y catapis.



Fuente: Creación propia (2016)

Fotografía 6. Juguemos con la pirinola



Fuente: Creación propia (2016)

Fotografía 7. Juguemos con los trompos.



Fuente: Creación propia (2016)

Fotografía 8. Ronda Buenos días, buenos días.



Fuente: Creación propia (2016)